

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王Sp
VOL.235
专题企划
然并卵
掌机相关的多余设定
游剧场
绝对绝望叶隐（上）
走近业界
《苍翼默示录》制作人森利道突击访谈
《梦幻模拟战》复活访谈
攻略透解
星之光辉
3DS
英雄传说 空之轨迹 FC 进化版
PSV
不可思议的迷宫 风来之西林 5 加强版 幸运之塔与命运骰子
PSV
赠品
《火焰之纹章if 白夜王国・暗夜王国》主题海报

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击“《掌机王SP》VOL.235电子回函”并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式：在2015年8月1日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击“《掌机王SP》VOL.235电子回函”并参与填写。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

一等奖 1名




《火纹if 白色》+《火纹if·暗色》文件夹

二等奖



1名 《暗魂献祭》同捆包

1名 3DS LL/New 3DS LL《怪物猎人3 G》硬壳包

三等奖



1名 PSV彩包

1名 3DS LL海绵包

1名 3DS电源

《掌机王SP》第233辑中奖名单

一等奖2名
索尼国行首发纪念围巾

广州市	杨洪	桂林市	张文彦泽

纪念奖4名
掌机周边

西安市	王延涛	大连市	赵铭
上海市	袁智玮	天津市	赵佳鑫

《掌机王SP》第233辑DVD问答—中奖名单



3名 3DS LL硬壳包

昆明市	陈卓
南宁市	邓淳
开来市	黄荷深

答案：A

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net


再度体验
利贝尔环游之旅
英雄传说 空之轨迹FC 进化版
P193 攻略透解
系统解析
流程攻略
全分支任务
PSV
P165 攻略透解
系统解说
全角色分析与技能列表
主线流程攻略
奏响改变世界的歌曲！
星之光辉
3DS
系列20周年纪念作
系统详解
流程攻略
特殊迷宫
P140 攻略透解
不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版
幸运之塔与命运骰子
PSV



封面用图：《无夜之国》
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.235

口袋光环地址：http://www.tudou.com/programs/view/ggAWEKycJt0/
密码：D5w9s6



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

目录

掌机情报站

黄金眼

三次元空间

PSV总部

走近业界

便携领域

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

CONTENTS

游戏索引

投稿须知

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 苍穹

事件 EVENT

E3游戏展，情怀成主题



2015年的E3游戏展于6月16日～18日在洛杉矶会展中心召开，虽然比往年晚了一周，但依旧带给了玩家们一次精彩纷呈的游戏盛宴。无论《最终幻想Ⅶ 重制版》、《最后的守护者》还是《莎木Ⅲ》，走情怀路线的厂商纷纷成为了关注的焦点。再次证明了电子游戏作为“第九类艺术”所带给世人的，不仅仅是娱乐体验，还有无限的美好回忆。由于欧美市场是家用机竞争最激烈的主战场，因此掌机方面的资讯不多，下面就简单总结一下本次E3上公布的掌机新作，本辑“口袋光环”中也有收录部分相关的宣传影像。

PSV《最终幻想世界》

《最终幻想世界》可以说是本届E3展上为数不多的“PSV痕迹”。作为“《最终幻想》系列”的分支作品，游戏采用了二头身的Q版造型，过场剧情时则会以正常的身材比例展现。原创主角——莲（レエン）与兰（ラアン）这对姐弟为了找回失去的记忆，来到了小矮人所居住的异世界“古利莫瓦尔”，在这里他们要和怪物成为同伴，与怪物一同战斗，展开奇妙的冒险。游戏的类型为RPG，“《FF》系列”的经典角色也会以可爱的造型登场，不过本作要等到2016年才能与玩家们见面。



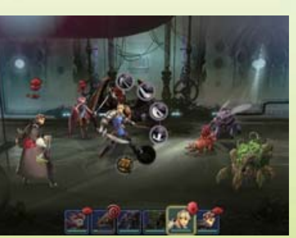




PSV《黄道十二宫 欧卡农冒险》



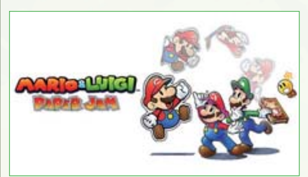
曾在去年的东京游戏展上展出过的幻想RPG《黄道十二宫》终于确定了正式名称——《黄道十二宫 欧卡农冒险》（Zodiac Orcanon Odyssey）。本作由法国的kobojo工作室开发，不过游戏的剧本由野岛一成撰写，音乐则由崎元仁负责，战斗也是非常标准的指令回合制，因此充斥着浓浓的日式RPG元素。此次E3展上公开的版本已趋于完善，游戏的故事发生在名为“欧卡农”的古老大陆，角色的职业全部基于十二星座，并会随着流程的推进逐步开放。本作预定于2015年内登陆PSV/PS4以及手机平台。



阿鲁：我对上面这两款PSV游戏都产生了兴趣。

3DS《马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX》

《马里奥与路易RPG》和《纸片马里奥》两大系列混合后的全新作品。游戏将采用《马路RPG》的基本系统，并增加第三名可操作角色——纸片马里奥。2D的纸片马里奥可以穿过一些狭窄的场景，还能变成纸飞机供其他人滑翔，或是对自己进行复印从而发动多重攻击，此外还有操作巨大马里奥纸模战斗的场景，玩家要活用3D和2D角色的不同能力才能顺利通关。本作预定在2015年内发售。







3DS《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》

“《塞尔达》系列”的最新作，强调多人联机、协力闯关。关卡中会设置各式各样的机关，需要三名玩家相互配合，比如叠罗汉后才能弥补高低差、从而触碰到开关，而BOSS战同样需要默契的协作才能顺利通过。游戏中林克还会有款式繁多的服装，对应不同的道具和特殊能力。联机时下屏幕会显示各种表情，供玩家之间进行简单交流，这种玩法不免让人想起GBA平台上经典的《四支剑》。此外游戏也设有单人游玩的模式，预定于2015年内登陆3DS平台。







3DS《塞尔达无双 海拉尔全明星》

Wii U游戏《塞尔达无双》在今年初就已达成全球销量破百万的佳绩，该作也宣布强化移植到3DS平台。《海拉尔全明星》将收录原作的全部DLC内容，并追加《风之杖》的新角色和新地图，可操作人数多达21人。针对3DS机能特性，下屏幕会显示地图和角色，玩家点击头像就可以即时切换操作角色，这与“《战国无双 编年史》系列”的系统类似。本作预定2016年春面世。







3DS《银河战士Prime 联邦精英》



沉寂多年的“《银河战士》系列”终于宣布推出新作，然而这并不是去年一度流传出设定画稿的正统续作，而是FPS型《银河战士Prime》新作。玩家将扮演银河联邦军的一员，操作名为“MECH”的机器人完成各种各样的任务，挑选合适的副武器是顺利攻关的关键之一。本作支持四人

联机，此外还有3对3组队对抗的“BLAST BALL”模式，目的是将大球击入对方的门内从而得分，比赛时还会随机出现各种效果的道具，在5分钟内得分最多的一队获胜。本作同样要等到2016年才会发售。





软件 SOFTWARE

PSV《启示录》终确定，八月中旬恐怖来袭





今年3月发售的家用机游戏《生化危机 启示录2》，在经历了近半年的等待后，终于完成了面向PSV平台的移植，中文版预定8月20日上市。游戏将收录正篇流程的4个战役模式章节以及全部DLC内容，具体包括：2个额外章节、突击模式专用地图包、突击模式专用角色（Hunk与Wesker）、追加服装包、突击模式扩张仓库。不过PSV版的主线流程并不支持联机游玩（突击模式可以双人本地或在线联机），另外也不对应Resident Evil.net网站的联动活动。

硬件 HARDWARE

3DS北美创佳绩，硬件软件同努力





根据任天堂官方消息，3DS各机型（包括2DS）在美国的累计销量已突破1500万台，而在美国最为热销的5款3DS游戏分别是《超级马里奥3D大陆》、《口袋妖怪X》、《口袋妖怪Y》、《马里奥赛车7》和《任天堂全明星大乱斗》。美国任天堂市场行销部副总裁Scott Moffitt表示，“这无疑是重要的里程碑，这个令人振奋的成绩是3DS以及该平台上独特的游戏软件共同努力的结果。”在掌机市场受到智能手机强烈冲击的当下，3DS仍在日本国内和海外保持着良好的销售势头实属不易。

软件 SOFTWARE

《命运石之门》出新作，另一世界线的展开





由5pb.打造的“空想科学系列”中最具人气的“《命运石之门》系列”终于要推出正统续作，名为《命运石之门0》。新作将沿用之前的世界观，但讲述的是主角冈部伦太郎没能救到牧濑红莉栖后所发生的故事。而在这个“β世界线”中，牧濑红莉栖则会以另一种方式存在。本作预定于11月19日同步登陆PSV/PS3/PS4平台，掌机版售价6800日元（不含税），而且已经确定会动画化，喜欢本系列的玩家不妨保持期待。

软件 SOFTWARE

《血罪》众筹圆满结束，《恶魔城》精神续作登陆掌机





在上一辑的“掌机情报站”介绍过，原“《恶魔城》系列”制作人五十岚孝司通过Kickstarter网站为自己的新作众筹，而这款名为《血罪 暗夜仪式》的游戏也被广大玩家视为《恶魔城》的精神续作。6月14日，本作的众筹以突破550万美元的成绩圆满结束。游戏已确定会发售PSV版，额外的前传小游戏则会登陆PSV和3DS平台。除了主线故事有3名可操作角色外，还追加BOSS Rush、多人联机、随机迷宫、BOSS复仇等丰富的模式，《铁锹骑士》的主人公也会在游戏中客串登场。

硬件 HARDWARE

PSV推新款，《FFXIV》限定版







6月23日，《最终幻想XIV》的3.0版《苍天的伊修加尔德》正式发售，SCE方面不但同步推出了限定版PS4主机，就连PSV和PSV TV也都推出了相应的限定版。限定版PSV-2000售价20980日元，采用纯白配色，机身背面是《FFXIV》的刻印图案，还附带主题下载码。限定版PSV TV含手柄套装售价16280日元、不含手柄套装售价11480日元（均不含税），同样都只有白色款，机身上有特殊的刻印图案，且附带主题下载码。

软件 SOFTWARE

《圣骑战史》魂犹在，《神圣王国》踏征程



2011年Vanillaware曾为PSP平台打造了一款原创RPG《圣骑战史》（グランナイツヒストリー），除了单机的剧情模式外，线上模式分国家对抗的设定也颇为独到，玩家不需要实时在线，只需定时上传存档数据即可。然而当时金手指存档泛滥，导致线上的对抗气氛浑浊不堪，官方直接封掉了部分地区的IP，导致我国的玩家没什么机会领略到线上“国战”的魅力。

如今该作的导演出口智彦又为PSV/PS4玩家带来了一款继承《圣骑战史》精髓的新作——《神圣王国》（グランキングダム）由Spike Chunsoft负责开发，将于10月22日发售。本作定义为战术RPG，系统方面则继承了《圣骑》的诸多理念。舞台是四个国家纷争不断的大陆，玩家扮演的不再是骑士、而是以佣兵团团长的身分介入到战乱中，接受诸如运送物资、暗杀等工作。游戏同样设有供玩家划分阵营、相互对抗的线上模式，更多详情请关注我们的后续报道。



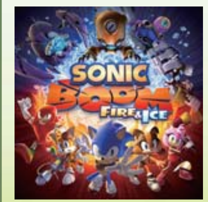


虫无兮：为何哪里都有《铁锹骑士》？

软件 SOFTWARE

索尼克北美抢先机，最新作冰火两重天

虽然去年的《索尼克 爆破 碎裂水晶》反响平平，但似乎并没有动摇SEGA Games继续推广该系列的决心。6月10日美国分部又公布了系列新作《索尼克 爆破 火与冰》，依旧由Sanzaru Games负责开发。正如其名，游戏将引入火、冰两种元素，发动火之力可以融化挡路的冰块，而冰之力则可以在尖刺地形上形成平台，BOSS战也需要活用这两种能力才能通过。3DS的下屏幕会显示索尼克和他的同伴头像，共有5名可操作角色。本作预定于今年12月在北美发售，日版的发售时间尚未确定。

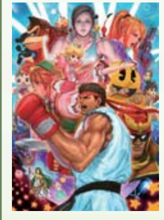


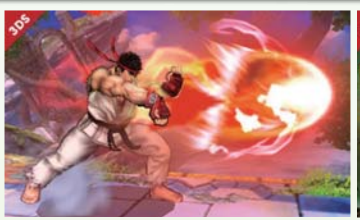


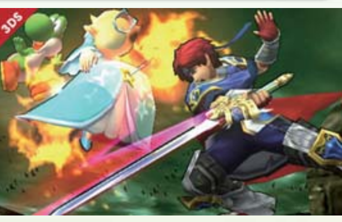


软件 SOFTWARE

《大乱斗》再度更新，更多角色付费战







6月14日，《任天堂全明星大乱斗》公布了第二弹付费DLC的内容，来自《MOTHER3》的卢卡斯、“《街头霸王》系列”的隆以及《火焰之纹章 封印之剑》的罗伊都将陆续参战。其中隆除了用系统默认的方式出招外，还能以“搓招”的方式释放必杀技，攻击力也会大幅提升。根据按键时间的长短，招式也会有弱、中、强3段变化，非常有FTG的风范。此外，Mii战士可以换上近期Wii U原创佳作《油彩军团》的“乌贼套装”，关卡场景方面则追加了Miiverse舞台。

软件 SOFTWARE

“《噬神者》系列”新动向，《爆裂》5年后再复活





在6月28日于秋叶原召开的“噬神者Festival 2015”活动上，BNE公布了系列最新作《噬神者 复活》将登陆PSV/PS4平台。本作以PSP初代强化版《噬神者 爆裂》为基础，追加了众多新要素。“捕食”动作将大幅强化，同时引入全新的“捕食者风格”系统。玩家所用的“神机”除了原作的3种刀身部件外，还会追加系列后续作品中的部件，共计6种。剧情则会收录初代到2代之间的后日谈故事。游戏将于10月29日发售，不过原计划于7月5日开播的TV动画版却推迟了一周，希望动画质量能得到保证。

软件 SOFTWARE

“《七龙》系列”不死，新作转战3DS





随着Image Epoch申请破产，由其开发的一些系列作品将何去何从也成为了玩家们关注的焦点。SEGA Games于6月30日公布了《七龙战记》的正统续作，让喜爱该系列的玩家吃了一粒定心丸。“《七龙》系列”此前一直由SEGA Games负责发行，初代登陆NDS获得好评后，《七龙战记2020》在PSP平台延续，如今最新作《七龙战记Ⅲ 代码VFD》又转战3DS，并确定于10月15日发售。3代的舞台为日本东京，又分为现代、过去、未来3个不同的时代，剧情将作为系列的“终剧”，展现人类与最强真龙的壮阔决战。人设依旧是三轮士郎，音乐也仍由古代佑三负责。

软件 SOFTWARE

动画化之后游戏化，干物妹小埋人气足

在《周刊Young Jump》上连载的漫画《干物妹小埋》改编成TV动画、于7月正式开播。主人公土间小埋在外是一副完美的女子高中生模样，回到家里则变成彻头彻尾的“干物女”、沉浸在ACG以及零食的世界中。原作中的诸多游戏、动画梗会让熟悉的读者会心一笑。而在动画尚未开播前，游戏版《干物妹小埋 干物妹育成计划》的消息就已经公布，让人不得不佩服Furyu的开发效率。本作的类型定义为“干物妹育成SLG”，分为育成部分和AVG部分，玩家可管理小埋一天的行动。游戏采用全程语音，并由动画版原班声优演绎，预定2015年冬登陆PSV平台。





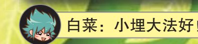
软件 SOFTWARE

日本一打造萌系恐怖，小萝莉夜游无人街





擅长制作S·RPG和AVG的日本一Software出人意表地公布了一款原创ACT《巡夜》，游戏的主题是“潜伏在黑夜中的恐怖”。定义为恐怖游戏的本作，画风却格外的小清新。玩家要操纵一名可爱的小萝莉，在夜晚的街道上打着手电筒独自游走，寻找走散了的爱犬和姐姐。虽然具体的玩法尚未公开，不过官网一段由真人拍摄的宣传影像很好地体现出了紧张的气氛和对黑暗的不安。游戏预定于10月29日登陆PSV平台。


白菜：小埋大法好！

苍穹：库玛看《小埋》还是我给推荐的。

栏目主持：白菜

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP 15

《火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国》以绝对优势获得6月底的日本软件销量冠军，除了证明《火纹》的号召力如日中天以外，玩家对于本作的高评价也是因素之一。PSV平台的《Persona4 彻夜热舞》因为限定机同捆版的效应，也带动了PSV硬件销量增幅。另外有趣的是，沉寂许久的《立体动物之森》本周又冒出了三千多的销量，应该是来自衍生作品《动物之森 欢乐家装设计师》公布后的带动效果。

软件销量（日本） 2015年6月22日～6月28日

1 火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国

ファイアーエムブレムif 白夜王国・暗夜王国

■Nintendo■S・RPG■2015年6月25日■5076日元

NEW 本周销量 35万3201套 累计销量 35万3201套 消化率：80%以上 3DS

由《觉醒》创下的首周26万2399套的销售记录被轻松打破，《if》的双版本+限定版首周超越35万，为任天堂进一步巩固了《火纹》品牌的霸权地位。虽说是双版本，但本作与业界惯用的双版本商法不同，在剧情和内容上都有着极大的区别，完全可以看做是两款不同的新作。配合DLC的“第三条路线”，一款游戏三种玩法，任天堂这一步走得令人拍案叫绝！

2 Persona4 彻夜热舞

ペルソナ4 ダンシング・オールナイト

■Atlus■MUG■2015年6月25日■7538日元

NEW 本周销量 9万5157套 累计销量 9万5157套 消化率：80%以上 PSV

随着近年来“《Persona》系列”品牌效应提升，相关产品层出不穷，而本作就是其在音乐领域的一次试水。音乐本身由大明神目黑将司操刀，绝对品质保证。不过Atlus在对于MUG的UI设计方面似乎还不太习惯，令人眼花缭乱的色彩太多，也间接影响了玩家对本作的评价。当然即便如此，凭借品牌号召力，本作依然轻易达到了首周近10万的水准。想要与萌萌的奈奈子一起舞动的玩家绝不在少数。

3 3DS节奏天国 精品+

リズム天国 ザ・ベスト+

■Nintendo■MUG■2015年6月11日■5076日元

NEW 本周销量 4万9342套 累计销量 27万4638套 消化率：80%以上 3DS

从发售起连续两周霸占日本软件销量榜榜首的本作，在新作的冲击下终于也退位让贤。虽然比不上NDS上前身《节奏天国 黄金版》所创下的近200万销量，但这也是时代潮流推动下的趋势，并不能说明本作的素质不好。不再强行要求触控操作的改良博得玩家的一致好评，新增的小游戏也魔性依旧。本作名副其实为3DS上不可错过的节奏类精品。

4 混沌之子

カオスチャイルド

■5pb.■AVG■2015年6月25日■7344日元

NEW 本周销量 1万431套 累计销量 1万431套 消化率：60%以上 PSV

5pb.的科学冒险系列正统续作，2014年年底曾在Xbox 360平台上发售，如今也登录索系平台。剧情的品质早已是众口交赞，考虑到移植作品的因素，加上家用机版后首周的销量为21983套，还算马马虎虎。注意本作的评级为18岁以上，内含大量猎奇血腥元素，有兴趣的玩家可要事先做好心理准备。



排名	游戏	原名 / 信息	本周销量	累计销量	消化率	机种
5 ↓	我的世界 PSV版	Minecraft: PlayStation Vita Edition ■SCEJA■ETC■2015年3月19日■2592日元	9614套	21万2757套	80%以上	PSV
6 NEW	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧场物语 ■Marvelous■RPG■2015年6月18日■6458日元	9310套	5万4212套	60%以上	3DS
7 NEW	龙珠Z 超究极武斗传	ドラゴンボ-ルZ 超究极武斗传 ■BNE■ACT■2015年6月11日■6146日元	9275套	9万5613套	80%以上	3DS
8 NEW	恋爱忍法帖 雪月花恋绘卷	忍び、恋うつつ –雪月花恋绘巻– ■Idea Factory■AVG■2015年6月25日■6264日元	6832套	6832套	80%以上	PSV
9 NEW	怪盗Joker 超越时间的怪盗与失落的宝石	怪盗ジョ-カ- 时を超える怪盗と失われた宝石 ■BNE■ACT■2015年6月25日■5626日元	4201套	4201套	20%以上	3DS
10 NEW	Harvest OverRay	ハ-ヴェストオ-バ-レイ ■TGL■AVG■2015年6月25日■5378日元	4099套	4099套	60%以上	PSV
11 ↓	口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石	ポケットモンスタ- オメガルビ-・アルファサファイア ■Nintendo■RPG■2014年11月21日■4937日元	3964套	282万3103套	80%以上	3DS
12 NEW	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森 ■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4936日元	3890套	434万8232套	80%以上	3DS
13 ↓	任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザ-ズ for Nintendo 3DS ■Nintendo■ACT■2014年9月13日■5616日元	3368套	234万2039套	80%以上	3DS
14 NEW	灰色的果实外传 偶像魔法少女小满	グリザイアの果実スピンアウト!? アイドル魔法少女ちるちる☆みちる ■Prototype■AVG■2015年6月25日■4644日元	3296套	3296套	60%以上	PSV
15 ↓	智龙迷城 超级马里奥兄弟版	PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION ■Gungho■RPG■2015年4月29日■4320日元	2884套	28万7616套	80%以上	3DS

硬件销量（日本） 2015年6月22日～6月28日

机种	周间销量	2015年销量
3DS	3万2333台	93万2931台
PSV	2万3769台	49万7202台

3DS累计销量 1877万9987台

PSV累计销量 392万277台

四周间硬件销量推移表（日本） 2015年6月1日～6月28日



这次少有地出现了两款黄金珍藏的游戏，在那段时间里小编们都玩得不亦乐乎。《火纹》由于发售时间和游戏内容导致本辑上不了攻略有点可惜，不过下辑必定会把资料齐全的攻略献给大家。下面就让咱来看看这期的黄金眼吧。



本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在24分～26分之间的为“热血推荐”级别。

栏目主持 昴星团

27 总分 节奏天国 精品+

■リズム天国 ザ・ベスト+■卡带■Nintendo■MUG■音乐
■2015年6月11日■1～4人■5076日元■对应邂逅通信/分享游戏

音乐	★★★★★
耐玩度	★★★★★
欢乐度	★★★★★

黄金珍藏 3DS

本作是“《节奏天国》系列”时隔四年之久的又一力作。玩家要通过完成大量的节奏小游戏，帮助从天而降的神秘生物“泰比利”返回天国。

阿鲁 极具创意的故事设定是该系列的最大特色，鲜明的节奏、简单的操作让游戏很容易上手，配合有趣、搞笑、甚至令人喷饭的背景动画，往往会让玩家有忍不住玩上一遍又一遍的冲动。本作收录了超过100种节奏游戏，虽然全新的节奏游戏数量仅占三分之一，但收录的旧游戏均为高人气精品节奏游戏，且不少都经过重制BGM，因此无论是游戏的数量还是素质都有足够的保障。本作的单机模式里设置了剧情，但走的是比较老套的“迷路孩子回家记”路线，比起节奏游戏中背景动画里的搞笑小故事还有待提高。值得一提的是，本作支持分享游戏，一张游戏可支持4人同玩。 **9**

昴星团 在收录了大量前作曲目的同时，还对部分歌曲的操作方式做了优化和更改，让一些经典曲目得以上台。联机模式下歌曲的难度会有所提升，无论是单人还是多人都能尽情享受游戏带来的乐趣。 **10**

乌冬 收录的小游戏非常全面，而且新加入的几个小游戏也很有趣。故事模式原本打算丰富游戏内容，不过由于关系到小游戏的解锁，反而还影响了游戏的节奏，有点画蛇添足。 **8**

27 总分 火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国

■ファイアーエムブレムif 白夜王国・暗夜王国■卡带■Nintendo■S・RPG
■战略角色扮演■2015年6月25日■1人■5076日元■对应邂逅通信/无意识通信/amiibo

画面	★★★★☆
系统	★★★★★
关卡设计	★★★★★

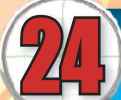
黄金珍藏 3DS

“《火焰之纹章》系列”在3DS平台上登场的最新作，本作分为《暗夜王国》与《白夜王国》两个版本，不仅故事剧本不同，游戏难度与兵种也拥有不同风格。

果汁 因为本作分双版本发售，让玩家在选择上有了更高的自由度。选择《白夜王国》可以体验和风故事与兵种，难度也更为亲民，想感受经典难度可以选择《暗夜王国》，当然两者皆可选择“不死鸟模式”让难度变得更低。本作取消了武器的使用次数限制，但是司职回复的杖系道具依然保留该设定。全新追加的据点模式让玩家能够满足对自捏主角或是据点模样的装扮欲，通过触摸增进人物好感度的福利模式也是让人心花怒放，享受更多除战斗以外的乐趣。当然，关卡上的设计依然相当用心，增加了“龙脉”改变地形的要素，只要算错一步就有可能失去心爱的角色。 **9**

阿鲁 双版本的剧情长度都有保证，玩家可以自主选择适合的游戏难度。关卡地形与敌人配置的精妙设计让两个版本的难度产生了极大差异，新增加的要素也让游戏内容更为丰富。新手和老玩家都值得一玩。 **9**

苍穹 双版本的形式虽然引来了一定的非议，但实际玩过后觉得可以接受。双人组队调整为了更细致的攻阵和防阵，难度的回归无疑是最令老玩家欣喜的，新职业、新武器克制等也需要熟悉适应。 **9**

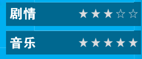


24 总分

Persona4 彻夜热舞

■ペルソナ4 ダンシング・オールナイト■卡带■Atlus■MUG■音乐
■2015年6月25日■1人■7538日元■对应PSV TV

舞蹈设计	★★★★☆
剧情	★★★☆☆
音乐	★★★★★





热血推荐 PSV

由《Persona4》衍生而来的音乐游戏，故事发生在《4》之后，由原本的RPG形式改为了MUG与暗影对抗。玩家可以在本作中欣赏系列被称道的音乐与主要角色们的潮流舞姿。

果汁 《Persona4》在当年就是个时髦度相当高的游戏，本作更是将这种优点发扬光大，以当前热门的“偶像”作为故事主题，让角色们顺理成章地跳起了潮流舞蹈。本作收录的歌曲多达20多首，其中包含经典曲目进行Remix的版本，让玩家能体验到老曲新味道。节奏游戏部分可以选择按键或触摸模式，因为增加了一个需要摇杆操作的键位，导致游戏的门槛变得比较高，但是一旦习惯后就会体验到DJ那般的爽快感。遗憾的是UI与普通按键均采用黄线，再加上角色们多姿多彩的舞蹈，让整个谱面看起来显得比较乱。故事模式流程多达8章，玩家可以放心享受全新的故事。 **9**

阿鲁 本作的剧情部分非常厚道，对于作品粉丝来说绝对超值。演奏部分难度较高，六键加摇杆的组合操作要花一定时间去熟悉才能习惯，过于杂乱的演出画面会经常导致看漏按键或圆圈。 **7**

库玛 Remix曲目相当鬼畜，容易打乱玩家节奏，导致游戏难度变高。音游部分背景人物同时在动，着实让人眼花缭乱。使用道具能进一步调整难度，对手残玩家来说是个无比贴心的设定。 **8**



23 总分

英雄传说 空之轨迹FC 进化版

■英雄传说 空の轨迹FC Evolution■卡带■角川Games■RPG■角色扮演
■2015年6月11日■1人■6264日元■对应PSV TV

剧情	★★★★★
画面	★★★★☆
追加要素	★★★☆☆



PSV

本作是“《轨迹》系列”原点作品的进化版，画面、系统均经过大幅强化，人物立绘全部重新绘制，BGM也经过重新编曲，将一个全新的《空之轨迹FC》带给新老玩家。

阿鲁 这次《进化版》的最大看点依旧是全语音，艾丝蒂尔的演绎非常出色，声优近乎完美地将这个角色活泼开朗、大大咧咧的性格给表现了出来，反观约修亚的表现就要差上一大截。战斗方面加入的自动战斗和快速战斗系统非常人性化，大大提高了普通杂兵战的效率，让人可以更集中精力地欣赏剧情。但部分新AT奖励效果过于拔群，大幅降低了战斗难度。游戏对3D场景进行了优化，不过毕竟不是重新制作，整体画面依旧没有本质上的提升，重新绘制的人物立绘见仁见智，总体来说还是非常漂亮的，不过约修亚和奥利维尔的造型恕我实在无法接受（太娘了）。 **8**

库玛 本作对轨迹玩家来说也算是部情怀作了，全程语音是最大的卖点，新立绘中规中矩，3D建模也比旧版更精致些。游戏体验与过去没多大差别，最震撼的大概就是子安武人的献唱了。 **7**

果汁 旧酒装新瓶的作品，不过更换了战斗系统和人物立绘，再加上新增的庞大语音量，还是能感觉到相应的诚意。“《空轨》系列”本身的素质就很稳定，无论是用来回味还是尝新都值得一玩。 **8**

20 总分

龙珠Z 超究极武斗传

■ドラゴンボールZ 超究极武斗传■卡带■BNE■ACT■动作对战
■2015年6月11日■1～2人■6146日元■对应邂逅通信

画面	★★★☆☆
音乐	★★★★☆
爽快感	★★★☆☆



3DS

本作是“《龙珠》系列”在3DS上的第三款作品。游戏中登场的人物非常多，还会有最新剧场版的“超级赛亚人之神SS”登场。

昴星团 虽然游戏打着《武斗传》的名号，但实际玩法却和NDS的《舞空烈战》差不多。战斗依旧是多人组队的模式，但人物的DP综合不能超过上限，最多可以用4个援护角色参与战斗。战斗的打击感一般，必杀技都包含在连招中，能使出的机会非常高，不过演出动画略长，很影响战斗节奏。本作的参战人物众多，还有新剧场版《复活的F》的角色。不过比较可惜的是，可战斗角色形态大部分都没有区分。故事模式略显拖沓，每个角色的路线打的几乎都是同样的敌人。大冒险模式用于收集支援角色，关卡数量充足而且有原创剧情倒是提升了些许耐玩性。 **7**

白菜 出招方式有点类似PS2上的“《武道会》系列”，以简单的连技方式即可使出华丽的必杀技，援护角色的组合也相当有趣。人物绘图相当精细，但是动作略显生硬而且使用必杀技会有明显拖慢。 **6**

乌冬 虽说有100位以上的角色登场，不过大部分都是作为援护角色，能使用角色太少。故事模式也有点坑，只收录了赛亚人篇到布欧篇的内容。另外作为一款对战游戏竟然不能网战实在是无法理解。 **7**



黄金眼评分 22分 文 阿鲁

RPG	角色扮演	
PSV	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ 英雄传说 闪の轨迹 Ⅱ	
Falcom	中文版	2014年9月25日
1人	398港币	对应PSV TV
		游戏时间：100 小时以上

“《轨迹》系列”剧情拖沓已是不争的事实，虽说细致的剧情更有利于对角色的刻画以及对整个世界观的把握，但对于从《空轨》一路走过来的老玩家来说，看看一路埋下的坑，再想想前路还有比现在更多的坑，就有一种莫名的绝望感，而对于“《英雄传说》系列”的粉丝来说，怕是有生之年也很难见到续作了（笑）。

剧情的延续，仅此而已

前作终盘的戛然而止令无数玩家感到惊诧的同时，也明确地预示着续作会沿用《闪之轨迹》这个标题。果不其然，时隔一年后《闪之轨迹Ⅱ》就如约与大家见面了。宰相被暗杀，帝国正式陷入内战的水深火热，而被骑神带入深山的黎恩在平复心情后返回内地，找回了班上的同学，聚集了学校的校友，在奥利巴特皇子的帮助下高举反抗旗帜，最终打败贵族派，平息内乱，不过却引出了更深的阴谋……

总体来说，剧情方面的优秀是值得肯定的，西风旅团三位领队的归宿、结社方面的动向、宰相的阴谋以及黎恩的身世都是游戏的看点所在。不过系统方面的创新就惨不忍睹了，除了失落魔法、考验箱、滑雪板、骑神召唤属于全新系统外，其他诸如骑神战、神气合一、幻兽、增幅强化等均沿用自前作或更早的系列作品。可以看出，本作存在的最大价值就仅仅是为了延续前作的剧情，一个之前没有讲完的故事的后续作品。甚至会不禁让人产生“其实早就策划好整个故事，只是流程搞得太拖沓才临时拆成两部作品”这样的怀疑。好在这次终



▲二周目还能看到这两人隐藏的秘密。

虫无兮：“《英雄传说》系列”老玩家“内牛满面”。

于可以在帝国全境随意移动，不再有前作那种“过了这个村就没有这个店”的情况发生，并且不少支线任务也要让玩家前往帝国各地去完成任务，大大拓展了游戏的自由度。

※ 文中所有角色名均采用中文版译名。

可有可无的骑神战

前作终盘的处理是作品的一大败笔，但终盘时出现的骑神战却是其中的亮点，当时曾想过在续作中，一群人驾驶着巨大机器人横扫全军的帅气模样，然而……残酷的现实狠狠地将本人抽醒。本作的骑神战，就个人来看是非常不满意的，除了最终战克洛会与黎恩合作，让玩家操控两台骑神进行战斗外，其余时间都只有黎恩的灰之骑神单兵作战。战斗节奏拖沓，骑神在发动攻击时有很严重的拖慢，战斗画面不够华丽且骑神的动作僵硬，严重影响观感。并且骑神战毫无战术可言，直到最终战前打起来都毫无压力，难度还赶不上前作终盘的试验性战斗，基本只要用EX魔法配合普通攻击打高失衡率的部位积累勇气点和CP，遇到大招时防御或用残月反击即可。

普通战斗虽然也能召唤骑神作战，但限制太严重。召唤所需消耗的500EP还在可接受范围中，不过骑神登场后只能行动三回合且每场战斗只能召唤一次的设定，让骑神在普通的战斗中变得非常鸡肋。原本简单的杂兵战里根本就不需要去召唤骑神，稍有难度的宝箱怪、幻兽战时，骑神登场三回合的输出也非常有限，并且骑神的CP与黎恩共享，与其让骑神发动战技，还不如留给黎恩配合同伴或自己发动S战技。惟一的好处，可能就是在敌人发大招时召唤出来吃伤害，避免团灭的危险，因为在召唤骑神时，其他角色是暂时离场的。

当然了，角色本体过于强悍也是导致召唤骑神变得鸡肋的主要原因，合理搭配结晶回路和核心回路，在战斗时附加攻击力提升并在伤害1.5倍的AT奖励时发动S战技，可轻松对敌人、甚至是BOSS级敌人造成数十万的伤害，然而召唤骑神出场，在需要消耗CP的情况下也就能打出几万的伤害而已，而且还要浪费500EP……我又不傻！



▲一击30万的伤害，我要骑神何用！

角色数量爆表

本作在后日谭中可操作的角色数量达到18人之多，再加上更新1.03补丁后幻化的5人，共计23名，为全系列之最。游戏在角色设计上下了一番功夫，光是每个人特有的武器、战技和S战技的设计就是一个庞大的工程，此外还有能力、连携、角色与道具和核心回路的搭配等，可以看出制作者在这方面的用心程度。

虽然拥有诸多角色会让战斗的可选择性更强，但也正是因为如此众多的角色，让它成为了剧情如此拖沓的“罪魁祸首”。这不是说塑造大量角色这点不好，而是编剧没有去突出角色。《闪轨》两部作品玩通之后，给本人的感觉就是无论敌我，在诸多非大众脸角色身上都不分主次地耗费了大量笔墨进行描写，这样一来不但大大拖慢了游戏的节奏，也没能让主人公或玩家喜欢的角色凸显出自己的特色，让整个游戏剧情变成了没有爆发力的平铺直叙，除了末尾的转折加挖坑外，几乎找不到其他亮点。



▲这张图里，至少80%的角色都有大段的剧情描写，另外还有接近半数拥有大段描写的角色不在这张图里，简直恐怖。

黄金珍藏

黄金眼评分 27 分 文 koflover

ACT	动作		
3DS	任天堂全明星大乱斗 大乱斗スマッシュブラザ－ズ		
Nintendo	日版	2014年9月13日	
对应邂逅通信/amiibo	1～4人	5616日元	
游戏时间：200 小时以上			

《任天堂全明星大乱斗》（以下简称《大乱斗3DS》，而整个系列则简称为《大乱斗》）是系列第4作，同时也是系列首次登陆掌机平台的作品，依旧出自于鬼才樱井政博之手。虽然受限于机能，但本作依然保持了极高的素质，对喜爱动作游戏和格斗游戏的玩家，以及任天堂的忠实Fans来说都是绝对不容错过的重头大作。系列自从1999年的首作问世以来，一共只推出了4代作品，平均4年一作，这对于一个一线游戏品牌来说，出续作的频率实在是有点低。但可能也正是因为这种“四年磨一剑”的制作理念，使得每一款《大乱斗》都是无可争议的精品。就拿《大乱斗3DS》来说，即便3DS平台大作云集，它依然也是里面的佼佼者。

琳琅满目的任天堂博物馆



“乱斗”二字是“《大乱斗》系列”的核心理念，该系列并不仅仅是将玩家喜爱的角色汇聚一堂，上演一场“关公战秦琼”般的梦幻之战，而且在细节方面做得也是相当到位，让玩家无时不刻都感受到任天堂的游戏文化。任天堂作为一家在游戏领域打拼30多年的厂商，给玩家留下了无数经典回忆，而《大乱斗3DS》正是任天堂30多年游戏历程

的缩影。无论是从小玩《超级马里奥》长大的动作游戏达人，还是热衷于图鉴收集和宠物育成的口袋训练师，抑或沉浸于《塞尔达》浪漫童话世界不能自拔的冒险爱好者，都能从《大乱斗3DS》里找到属于自己的那一份感动。除了任天堂自家作品之外，SEGA的索尼克、BNE的吃豆人、Capcom的洛克人等游戏明星也前来助阵，使得《大乱斗3DS》的全明星阵容更加豪华。相信在未来会有更多重量级游戏明星会加入到《大乱斗》这个大家庭中。

《大乱斗3DS》的怀旧情怀可谓无处不在，大到游戏中的出战角色、对战场景、背景音乐和使用道具，小到角色服装、援护角色、3D手办等等，都很好还原了原作的风格。对于很多玩家来说，《大乱斗3DS》就如同“任天堂博物馆”，除了像出战角色、对战场景、使用道具、援护角色这些直接呈现在游戏中的怀旧元素以外，总数达到685个的3D手办的信息量也同样丰富。这些3D手办不但看起来萌点十足，而且还附有翔实的文字说明，有兴趣的玩家可以通过这些文字说明来考证并回顾原作，绝对能得到不小的收获。另外，因为任天堂的很多经典游戏都来自于FC时代，所以游戏中随处可见各种用8bit像素风描绘出的角色或物品，但对于任天堂死忠来说，这种充斥着“马赛克”的东东不但不会影响到游戏的画质观感，反而是一种经典的传承。

独树一帜的战斗系统

“《大乱斗》系列”以任天堂最擅长的2D平台跳跃类型的游戏为蓝本，这种利用跳跃去跨越障碍、躲避攻击、争夺道具的玩法，放入对战游戏中也同样有趣。以《大乱斗3DS》为例，游戏中一共收录了34个对战场地、76种对战道具和79个援护角色，这些要素对双方的胜负起到了一定的影响，比如对战场地的障碍机关可能会导致一方玩家丧命，而某些对战道具和援护角色也具有一发逆转的强大威力。这些要素由于随机性很强，使得对战更富于娱乐性，高手未必能盘盘稳操胜券，新手时不时也有取胜的可能，这和“《马里奥赛车》系列”那种注重娱乐而不拘泥于胜负的理念完全是一脉相承。当然，如果双方玩家希望有一个公平竞技的环境来切磋技艺的话，那也可以选择将场地终点化并禁用对战道具和援护角色的对战规则，像EVO之类的格斗游戏比赛就是这样做的。

本作一共有51名可选角色（其中包含2名DLC角色），在数量方面算是相当豪华了。而在质量方面，《大乱斗3DS》的角色也毫不含糊，虽然人物动作没有《铁拳》、《死或生》这类游戏那么复杂，但同样是精心设计的产物。除了马里奥医生、黑皮特和卢西娜以外，其他角色都风格迥异，甚至有一套独特的战斗机制，要精通一个角色绝非旦夕之功。像库巴、艾克、喷火龙、加农多洛夫、瓦里奥和滴滴滴大王，虽然都是力量型角色，但操作手感和战术打法完全不同；而萨姆斯、塞尔达、路夫雷、奈斯、猎鸭犬和洛克人这类射击型角色，只玩会一个角色后是根本不可能“举一反三”的；至于耀西、福克斯、皮卡丘、索尼克、希克和小麦克这样的速度型角色，虽然都像是风驰电掣的赛车，但即便是“老司机”也必须经过大量练习后才能全部驾驭。

“自定义必杀技”是《大乱斗3DS》最值得称道的系统。每个角色除了默认的4个必杀技以外，还能逐步解锁其余8个自定义必杀技，如此一来每个角色就有3×3×3×3=81种配招方案，给玩家提供了足够丰富的选择。这样一来，不但每个角色的内涵都得到了大幅度的提升，而且玩家也能制订出彰显自我个性的“我流”战术，并与其他玩家进行交流。可能出于控制复杂程度的考虑，游戏中除了三位Mii战士和帕尔提娜以外，其他角色的自定义必杀技都只是在默认必杀技的基础上进行性能调整，并没有重新设计。希望在下一作《大乱斗》中，每个角色的必杀技都能像Mii战士这样各有不同吧。



结语

出色的游戏素质让《大乱斗3DS》取得了巨大的成功，它不仅获得了国内外媒体的一致好评，同时也取得了可观的销量成绩。截止到发稿日，《大乱斗3DS》的全球销量已突破600万（不含数字下载版），在3DS游戏中排在第7位；而Wii U版本的全球销量也突破了300万，这对于Wii U游戏来说更加难得。按照系列的一贯传统，《大乱斗》新作也许不会再出现在3DS或Wii U平台上，但我们有充足的理由相信，未来的《大乱斗》一定会是更加完美的饕餮盛宴，同时也希望有更多的游戏明星加入到《大乱斗》的阵营来！

进入立体的世界！

栏目主持 虫无兮

三次元空间 3DS pace

任天堂3DS掌机情报专栏



又一年E3结束，然而这次并没有给掌机玩家带来太多的惊喜。在3DS平台上，任天堂所发布的新作中，大概只有《塞尔达传说 三角力量3个火枪手》能令人拍案叫绝了。三人协力的游戏方式，不禁让人联想起了经典的《四支剑》，然而《四支剑》更多的是割草赚钱的竞赛，而新作则突出三人协力解谜，这在能联机的游戏当中也算是少见的游戏方式，不禁让人期待实际的游戏体验。

6月10日

小球的速度与激情

竞速游戏读者应该见过不少，然而日服e商店上架的《环线赛车》依然可以刷新各位的三观。在这个游戏里要操纵的是一颗小球，而赛道则是一根铁管，小球可以围绕着铁管360°旋转，避开障碍物的同时冲向终点。游戏有着丰富的关卡，还有三种模式和五种不同档位的速度可供选择。极具艺术感的关卡设计和充满节奏感的音乐，带给玩家一种前所未有的速度体验。美服则有已登陆日服e商店的《剑士闯魔城》、《疾风兔丸 恩惠之珠与封魔之印》和《马里奥医生 逆转特效药与细菌扑灭》等三款优秀作品上架。



6月17日

萌物合力救村庄

日服e商店上架了《萌物之森 嘿咻》。玩家要扮演失去记忆的守护神怪物，来守护被邪恶怪物破坏的村庄。虽然都称之为怪物，不过它们的外形都相当萌。白天守护神要实现人们的愿望，晚上则要集结怪物之力击败来犯的邪恶怪物。无论是白天还是晚上，游戏的基本玩法就是要把粘在一起的怪物们“嘿咻”一下甩出去，这也是副标题的由来。喜欢萌物又喜欢经营村庄的玩家，不妨尝试一下。



6月24日

横版ACT名作双响炮

对于喜欢横版ACT的日版3DS玩家来说，本周是值得庆贺的。《泥巴大战！马克思VS泥泥星人》类似《星之卡比 三重华丽》，关卡有多重纵深感，主人公还可以漂浮移动。不过主人公拿的是可以消灭泥泥星人的水枪，而且可以对装备进行强化，操作感大有不同。《3D火枪英雄》则是MD的同名经典作品的移植强化版，除了有原版的体验外，还追加了能使用所有武器并随时切换操作角色的新模式，裸眼3D效果能进行细致的调整，此外还支持线下二人联机。





6月25日

《动物之森》下载版促销

以和小动物村民的日常生活交流为卖点的游戏《立体动物之森》，于25日发布了有彭薇薇出演的新广告，同时，本作日版的下载版也开始降价促销，为7月即将发售的新作造势。至7月12日为止，玩家只需要支付3000日元，就可以一睹这款全球销量接近一千万的休闲游戏的魅力。



7月1日

美食家的餐厅梦

喜欢吃吃吃的吃货玩家们有没有幻想过拥有一家自己的餐厅？日服上架的这款《食客之梦》可以帮玩家在掌机上圆一个小小的梦。玩家需要扮演店长，从选址开始一步步打造自己的小店，店内设计、雇用员工、菜单编排以及广告宣传等，所有和餐厅运营有关的要素都需要玩家劳心劳力。迎合客流和季节需要，提高餐厅的水平，向着S级评价迈进吧！



7月1日

“G.G系列”重新配信

“G.G系列”是从2009年开始在NDS平台配信的一系列下载游戏，囊括了不同的游戏种类，每一作的内容都十分简单，但是融入了特别的创意。如今厂商计划在12月推出系列新作，而系列的部分作品也在日服e商店重新上架，7月1日和8日会分别上架7款游戏，合计14款，售价均为200日元。有兴趣的玩家可以登陆e商店，输入“G.G”进行查找。

7月8日

《暴走自行车》日版纪念促销

为了庆祝“《暴走自行车》系列”下载量超过600万（包含手游版），直到7月22日，该系列的3款作品都会以300日元的价格降价促销。对于原价600日元的二代和三代来说，就相当于打了5折。一直关注“三次元空间”，对《暴走自行车3》的各种联动主题关卡感兴趣的读者，不妨趁这个机会入手体验一下吧。

文 马修



游戏世界的医护人员数不胜数，而马里奥医生则是其中同时拥有老牌和大牌两大名头的资深医生，当然了，马里奥主要职责是用药品杀灭细菌，某些方面说属于处方大夫而非临床医师。现在，马里奥重新穿上白大褂又重新回来了，不仅自己回来，还带上了弟弟路易。而细菌病毒们也都变着花样来跟医生们斗智斗狠，所以游戏玩起来趣味十足，来看下这款最新的《马里奥医生》吧。

RPG	角色扮演·迷宫探索	
3DS	马里奥医生 逆转特效药与细菌扑灭 Dr.MARIO ギャクテン！特効薬 & 細菌扑灭	
Nintendo	日版	2015年5月13日
对应一卡多人联机	1～2人	950日元

四色相连消除

这是本作最基本的规则了：当四个相同颜色的色块连接在一起时，便会消除。这里所说的色块指的就是颜色单位，既包括药丸，也包括细菌。

药丸

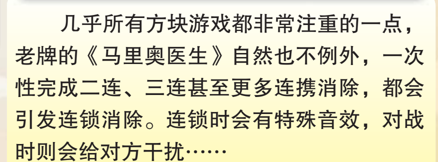


即本作中的“方块”，每颗由两个色块单位组成，可能是异色也可能是同色。注意，药丸横向摆放时，另一半即使悬空也不会落下，需要将搭在其他方块上的另一侧消除后才会下落，而这也是形成连锁的关键。在除细菌扑灭外的全模式下，药丸下落时按A可以让药丸以逆时针方向旋转90度，方向键的←和→来调整下落位置，按↓可以加快下落速度，按↑则会让药丸直接落到底。

细菌



游戏中要消灭的对象，虽然外表长得比较有个性，但本身也是色块单位。当用和细菌同样颜色的药丸形成最少4个色块相连的格局，便会连细菌一起消除，这便是游戏的关键要素，当把游戏里的细菌全部消灭掉，就过关了。



连锁消除

几乎所有方块游戏都非常注重的一点，老牌的《马里奥医生》自然也不例外，一次性完成二连、三连甚至更多连携消除，都会引发连锁消除。连锁时会有特殊音效，对战时则会给对方干扰……

关卡难度和下落速度

游戏的难度主要来自瓶中细菌的数量，难度越高数量越多，不过挑战乐趣也更丰富。

而下落速度就是药丸下落的速度，游戏中有慢（SLOW）、中（MED）、快（FAST）三个选项。在游戏中，如果受干扰影响，药丸也会以最快速度下落。

特效药



特效药是本作的全新系统，包括各种有利和不利的特效药。

胶囊消除






当版面右边的槽蓄满后出现的特效药，标志是C，在该特效药消除时，场地内全部同色胶囊色块都一同消除。随机出现的白色C字特效药则可以和任意颜色的特效药搭配消除。



细菌消除





随机出现，标志是V。该种特效药消除后，场地内相同颜色细菌全都一同消除。



行列消除



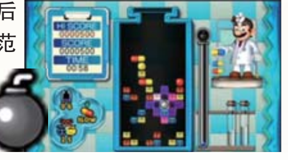


随机出现，有三种，分别是上下指向、左右指向和十字指向，下落后会消除指向对应的全部色块和细菌。



炸弹消除

随机出现的炸弹，爆炸范围为自身周围2格内，落地后爆炸，爆炸范围内的全部色块和细菌被消除掉。

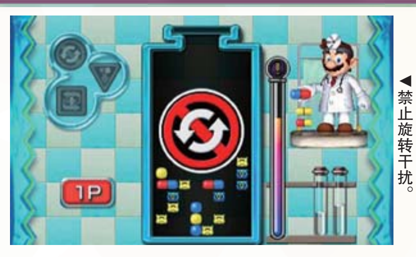


干扰特效药

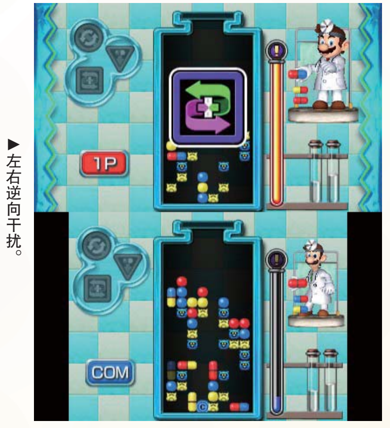




这三种特殊的特效药，都在对战模式下，出现后会持续一段时间，效果即将结束时会有提示音。其中左右逆向出现时保持冷静区分好左右操作即可；禁止旋转时只要耐心给方块寻找好下落方位就可以，即使落下多余的方块，也不至于造成多大压力；而下落加速的影响就更低了。



◀禁止旋转干扰。



▶左右逆向干扰。

关卡模式

本作的关卡模式有三种，下面逐一说。

马里奥医生



即传统的《马里奥医生》的模式，每次投出一个药丸。

路易医生



本作新增的模式，路易每次投出的是以L形相连的两个药丸。所以对玩家观察力的考验更大，难度也比马里奥医生模式高出很多。

细菌扑灭

本作一个特殊的模式，需要将3DS竖起来玩，该模式下除了按START暂停外，其他按键操作均无效。全程需要用触控操作的方式来控制药丸的转向和下落。药丸本身下落的速度非常慢，但是慢慢会有两个及更多的药丸同时出现。特别注意的是，下落中的色块和药丸都可以直接拖动，而且即使是单个的色块也可以拖动以改变其下落轨迹。拖动中的色块或药丸还可以直接穿过其他下落中的单位。

游戏模式

本作虽然规则简单，但也有不少丰富的游戏模式。

逆转！特效药（ギャクテン！特効药）

游戏的主要模式，下有三个模式，三个模式按L/R切换。

ベーシック

基本关卡，共20关，基本上是马里奥医生和路易医生的关卡交替，相关的细菌数目和下落速度在上屏都有显示。马里奥或路易头像边有“VS”字样的是对战COM的对战关卡。

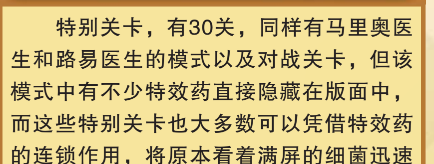


▲基本关卡和特别关卡模式下的关卡的上屏有游戏关卡的基本信息。

对战关卡

该关卡中，除了自己这里让胶囊爆满会导致失败外，对手先于自己完成全部细菌消除也会导致我方失败，所以消除速度也很关键。另外就是对战关卡中会出现妨碍型特效药，这点要注意做好应对，除了特效药，还会下落零散的色块，而在己方出现连锁消除时对方场地中还会落下己方连锁消除的单个色块。

スペシャル



特别关卡，有30关，同样有马里奥医生和路易医生的模式以及对战关卡，但该模式中有不少特效药直接隐藏在版面中，而这些特别关卡也大多数可以凭借特效药的连锁作用，将原本看着满屏的细菌迅速消灭掉。

HELP

帮助提示关卡，共10关，在选关画面和游戏中都有解说，主要是帮助玩家熟悉游戏的系统模式以及各种特效药的作用。



▲HELP关卡的上屏会有关卡相关内容的讲解。

自由模式（おこのみモード）

集中了挑战模式和对战COM的模式，都可以通过按L/R选择马里奥医生和路易医生来体验不同的感觉，而第三个细菌扑灭模式为本作特有的体验模式，选择后无论之前是自由模式下的哪种设定，都会进入专门细

菌扑灭模式，和选择无关。除了选择马里奥医生和路易医生模式外，还可以选择是否开启特效药。



▶自由模式的界面，可选择挑战关卡模式、挑战类型、是否开启特效药等。

エンドレス

无限模式，隔一定回合数就增加几层细菌，而且下落速度也逐渐加快。最终失败结束后，计算消除回合数和分数，作为纪录来继续挑战。但把细菌完全消除这目标基本没可能达成……可以选择马里奥和路易，还可以选择是否开启特效药。

VS COM

和电脑对战，同样可以选择是马里奥还是路易，以及是否开启特效药等。总的来说和其他模式的对战电脑一样，但是难度选择更灵活。



▶和电脑对战的二级选项，包括等级和下落速度等信息。

网络对战（ネットワークプレイ）

通过网络与全球玩家对战，同样可以选择马里奥医生和路易医生的模式，而且可以选择是否开启特效药。



▶可以选择马里奥或路易以及是否开启特效药系统。

本地对战（ローカルプレイ）

通过本地通信来联机游戏，不仅支持两款游戏联机，还可以一款游戏分享为两台机器联机。

OPTION

设定，设定立刻落下、下落位置显示的开启以及左右手选择（针对细菌扑灭模式）。

玩后感

很熟悉也很有历史的游戏系列新作，虽然有记忆加成，但是如果和如今强调各种高连锁的三消游戏相比，本作的节奏还是慢了一些。尽管如此，但本作在下落中短暂时间内对整个局势的思考却让实际游戏中毫无冷场感，而诸如即刻下落等更增加了游戏的节奏，或者说，就算是游戏的节奏有些慢，但玩家也可以通过自己的熟练操作让节奏快起来，而这在对战中更显得极为重要。几种特效药的设定还不错，有时真的会给人逆转乾坤的大惊喜，在特别关卡中甚至赋予了本作特有的爽快。而细菌扑杀虽然带点尝试的性质，但难度提升后众多药囊慢慢压下来的感觉也是别有压力感和紧张感。总的来说，用950日元买这么一款轻松、经典又不乏新要素的游戏，还是相当划算的。



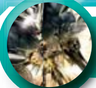
在E3期间熬夜看了任天堂的发布会，结果令人有点失望，反而索尼那边的主机游戏消息令人振奋，于是打算省吃俭用凑好钱买PS4。E3之外，PSV的不少新作也感觉可以尝试，加上3DS的《妖怪手表》等大作，看来下半年不愁没游戏玩了。



《太鼓之达人V版》体验版配信开始，早期购买特典公开



本作于6月18日放出了游戏体验版的配信，其中包含了几首在正式版中收录的歌曲，玩家可以在体验版中玩到大量正式版中能够游玩的模式，而且体验版和正式版一样，某些模式下也支持最多4人联机合奏，还对PSV的《太鼓之达人》有购买疑虑的玩家可以下载来体验一下。另外官方还公布了早期购买特典的内容和时间。在游戏发售日（7月9日）至今年8月31日前，登录PSN即可下载作为早期购买特典配信的乐曲，其中包含动漫歌曲、Vocaloid曲和游戏音乐各一首。



《噬神者2 狂怒解放》中文版更新1.22版本；日服更新1.30版本



在《噬神者2 狂怒解放》日版的数次更新之后，港服也终于有所动作，于6月11日零点放出1.22更新补丁！本次更新内容包括：新任务和道具、追加新章节“操控员故事”、点唱机机能（在休息室可更换BGM）、“遗留神机”的排序机能和“重建技能”机能，开放部分先行下载的NPC，且通过任务“勒拿沼泽”后，还可以给所有NPC切换手持神机的种类。除此之外还更新了预约特典任务，其中会有特殊荒神“多头恶神”。面对如此大量的更新，港服玩家终于能再度拿起手中的神机尽情地吃神了。

昴星团：噬神者港服的更新实在让人感动，有生之年啊！



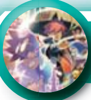
日服依旧处于领先更新的地位，在6月28日更新了1.30版本，除了追加惯例的大量新任务外，还包括两个和角色相关的额外任务、两名新角色，真壁晴臣（真壁テルオミ）和台场华音（台场カノン）也新增了技能，另外还有初回特典的“禁忌的血之技艺”和与动漫《境界触发者（ワールドトリガー）》、《SAO》的联动服装，在今年2月举办的投稿活动中通过预选的服装作品也有收录。



《Persona4 彻夜热舞》大量DLC袭来



本作自6月25日发售不久后，官网的DLC项目就不断地在更新，内容包含角色的服装、饰品和新歌曲，目前确定DLC每周更新一弹，每一弹中既有免费DLC也有收费DLC。配信歌曲目前已确定有《Shadow World》、《Reach Out To The Truth》、《Never More》、《P4アニメセットA》、《P4アニメセットB》、《TrueStory》、《雾》、《Break Out Of...》，这些歌曲都会依次放出下载，对本作有爱的玩家可别忘记了哦。



《不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版》第一弹追加配信



在6月4日就已发售的RPG游戏《不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 幸运之塔与命运骰子》于6月11日开始放出了名为“ガマラの逆袭”的第一弹追加迷宫配信。迷宫中会出现新的ガマラ种怪物，击败后能获得特殊道具“ギタン”，用于换取稀有武器“金食い虫こん棒”和盾牌“金食い虫の盾”。



PlayStation 5周年纪念活动



今年是PS+诞生的5周年纪念日，日服官网以这个为名义举行了多次活动。在6月29日至7月7日期间，只需要花费1555日元即可购买5个月的PS+使用权，然后官方会在参与的玩家中挑选出5位送出PSV作为奖品，不过估计在各位读者拿到书的时候该活动已经结束了，但是不要紧，下面还有更猛的：在7月8日至7月21日期间，花费5143日元购买PS+一年的使用权后，官方会从中抽取55名玩家，赠送5年的PS+使用权！用PS+的同学们可要把握好这个机会了（身边的毛老师已经摩拳擦掌表示要来一发了）。

《梦幻模拟战》复活访谈

走近业界

1991年，“《梦幻模拟战》系列”首部作品在MD平台上发售，时至今日，这个吸引了众多铁杆粉丝的高人气系列终于在睽违15年后宣布复活。3DS平台的最新作《梦幻模拟战 转生》将于2015年7月23日正式发售！本次访谈除了回顾“《梦幻模拟战》系列”的历史，还会围绕系列最新作品《梦幻模拟战 转生》众多看点展开热论！参加本次座谈会的成员有当年实际玩过《梦幻模拟战》的游戏编剧田中尚道，系列发售时还没上小学的年轻游戏编剧大用尚宏，以及电击“Online”的编辑そみん。接下来就让我们一起来探究，所谓的《梦幻模拟战》（后文简称为《梦战》）风格是什么？

译 子罗　编 苍穹　美编 Juxi



田中尚道（后文简称为「田中」）

《梦战》第一作发售时，田中只是个落第重考生。当时的他背着父母偷偷玩红白机，却惨遭抓包并被没收了机器与游戏。所幸MD机逃过一劫，于是他很快沉迷于《梦幻模拟战》与《Advanced大战略》。



大用尚宏（后文简称为「大用」）

MD机风靡时期，大用还处于准备进小学的年龄。十分遗憾，他从来没玩过“《梦战》系列”。



そみん

由于太喜欢MD机，最终义无反顾地投身游戏业界，原本是《电击世嘉土星》的工作人员，如今正活跃于“电击Online”。

游戏画面也将迎来革命性的进化！

そみん： 睽违15年的系列最新作《梦战 转生》，游戏系统基本沿袭了《梦战Der（衍生版）》呢。

大用： 若是借用斋藤制作人的说法，就是“别加入多余的要素，把过去受欢迎的内容全部放进去”。

田中： 说来还有点不好意思，其实，只有《梦战Der》这一作我是没玩过的。1995年发售那段日子，我正好去参加合宿了。合宿期间当然不能玩游戏，我就打算回来时再顺路到秋叶原去买游戏。为了做好开打的准备，我先在车站前的书店买了攻略本。由于是慢线，等车的时间相当长，我在等待的过程中就忍不住开始翻阅攻略本了。等抵达东京，我已经把整个攻略本的每个角落都熟读了一遍。该怎么说呢，感觉就好像已经把游戏玩过了一样……结果，我并没有去买《梦战Der》。

大用： 这假想通关也太夸张了（笑）。

そみん： 《梦战Der》可是系列最受欢迎的一作啊……系列最高销量倒是《梦战Ⅱ》。让我们回到正题吧，说到“《梦战》系列”，首先浮现于脑海的果然还是漆原智志老师（注1）鲜明的作画风格所带来的强烈冲击。应该也是从那时开始，才开始有人气动画师参与绘制游戏吧？

注1 漆原智志：著名画师，曾是动画人，同时活跃于漫画与游戏的领域。“《梦战》系列”的角色设计师。



▲“《梦战》系列”开发时使用的一些设定资料。

田中： 正好在1980年代，《COMPTIQ》上开始连载《罗德岛战记》，插画画师为出渊裕（注2）。随后，《周刊少年JUMP》上又开载了《BASTARD!!–暗黑破坏神–》（注3），潜移默化中，日本本土也渐渐开始接受奇幻风格的作品了。在1991年，FC平台发售了《火焰之纹章》，之后便掀起了S·RPG的热潮。

注2 出渊裕：著名动画机械设定师，代表作为《逆袭的夏亚》与《机动警察》。

注3 《BASTARD!!–暗黑破坏神–》：荻原一至老师创作的著名奇幻题材漫画，已有OVA、小说等衍生作品。至今，漫画仍在不定期更新。

大用： 在这次新作中，角色设定由参与制作了《超速变形伽罗Z》（注4）等作品的**カイエダヒロシ**老师负责。听说是在十分慎重地考虑后，才最终选择了这位画师。

そみん： 决定性的原因是什么呢？

注4 《超速变形伽罗Z》：Square Enix于2012年6月推出的街机版商用卡片对战游戏，同年10月开始播放改编自游戏的动画作品，**カイエダヒロシ**老师正是动画版的人物设计原案。

田中： 据说开发组联系了许多不同的画师。然而一说起《梦战》，大家自然而然就会想起漆原智志老师，所以大多数画师都会在不知不觉受旧有风格影响。**カイエダヒロシ**老师却与之不同，他本来有许多露出度比较高的成熟



▲最新作的主角・亚雷斯（声优：森岛秀太） 画师：**カイエダヒロシ**



■当年出版的画集。

画作，这不正好与新时代的《梦战》风格吻合吗？是通往次世代的一种继承啊。另外，《梦战Ⅲ》之后的作品出在世嘉土星这个平台上，画面性能也有所提升。MD平台只出到《梦战Ⅱ》。其实在初代《梦战》，漆原智志老师笔下的角色露出度也还没有那么高呢。

そみん：重新翻阅当年的画集，发现还挺多大叔的呢。

大用：画风也完全是1990年代的风格。胸甲整个就是逆三角形。

田中：好像垫了肩垫一样（笑）。

そみん：当年的TM Network（注5）、冰室凉介（注6）等等，都穿那种撑肩的西装。

注5 TM Network：80年代出道的著名组合，曾多次为著名动画《城市猎人》献唱。

注6 冰室凉介：80年代出道的传奇歌手之一，89年的老歌《Calling》还被挑选为2005年《最终幻想Ⅶ 圣子降临》CG动画电影的主题曲。

划时代的故事分支设计！体会冲向霸道的快感

大用：说起来，大家都是因为什么样的契机，才接触了《梦战》呢？

田中：其实我特别不会玩ACT游戏，玩射击游戏也是，不管怎么努力，都会一下子GAME OVER。所以，当我玩上可以靠思考去慢慢通关的《勇者斗恶龙》，内心立刻冒出了“真想多玩玩这样的游戏！”的想法。而《火焰之纹章》与《梦战》也都是其中之一。

そみん：我之所以会玩这个游戏，其实是被“战略”和“RPG”这两个关键字所吸引的。当年MD上的RPG着实少得可怜。而且在当时，《梦战》的角色与故事都相当完整，简直就是个划时代的作品。后来纵观整个系列，心里会觉得《梦战》的风格简直成了一种魅力呢。其中很明显的特征就是佣兵系统，指挥官能雇佣最多10位佣兵，用这些佣兵来打10对10的战斗之类的，也特别有意思。

田中：我倒不大喜欢移动那堆挤在一起的小兵呢（笑）。

そみん：到了《梦战Ⅲ》，虽然取消了雇佣兵系统，却能得到更强的战斗单位……隐藏兵种“Ranger”倒是从第一作延续下来了呢。而且，游戏会为每一个角色安排结局，这一点也相当独特。在《梦战》里，就算角色死在战斗中，也能在下一关继续使用。只是这样一来，角色的结局就会很惨。印象最深的应该是《梦战》里原佣兵的海贼角色提拉，如果全程注意不让他阵亡，通关时倒没什么，可若经历了好几次阵亡或撤退，最后迎接他的就是无比悲惨的结局——“在酒馆被刺身亡”。系列的其他特征还有关卡选择。在初期作品中，这只是一个隐藏选项，后来也成了默认选项之一。使用这个功能，就能反复去刷有利地图，提升己方角色的等级。

田中：还有，兵种间的能力关系形成三系相克，在当时也是相当新颖的设计。步兵克制枪兵，枪兵克制骑兵，骑兵克制步兵。像这样的属性设置，应该也是比较前卫的。







▲新作《梦战 转生》的游戏画面。故事、画面与游戏系统都焕然一新，为延续至今的西洋奇幻系世界观加入了全新的蒸汽朋克要素。


▶洁西卡（声优：悠木碧）

大用：与那华丽而细致的画面相比较，游戏系统显得十分大气呢。

そみん：在剧情方面，《梦战》登场角色留下的子孙，也在续作《梦战Ⅱ》中继续出现，这种紧密的剧情连接感也是系列的特征之一。说实话，这是最有意思的一点。在《梦战》中生死不明的兰斯其实在最后与娜姆结为夫妻，他们的后代雪莉又在《梦战Ⅱ》中登场。不光如此，还有Drama CD与其他方式的各种剧情补充。另外，从《梦战Der》开始采用的故事分支系统也十分优秀。主角可以选择加入黑暗军队了。在《梦战Der》中，主角背叛一直并肩同行的同伴，再把他们全部击败的霸道路线实在给人留下了深刻的印象！

田中：说来，这次的《梦战 转生》中，洁西卡也会登场呢。

大用：洁西卡是个什么样的角色呢？

そみん：是个从《梦战》到《梦战Ⅴ》都有登场的角色。洁西卡是一名魔术师，知晓圣剑兰古利萨的秘密。据说她利用转生的秘法，已经活了1000年以上。

田中：这么想来，这部作品究竟处于“《梦战》系列”的哪一个时代呢？实在让人有些好奇。毕竟洁西卡是个能够超越时间的存在，无论是过去还是未来，她都能够登场。从早于《梦战》发售的《Elthlead》（注7）开始，故事就围绕着光与暗的斗争，后来也基本没变。自《梦战Ⅱ》起，系列还加入了恋爱要素。

注7 《Elthlead》：1987年，由日本Computer System（简称NCS）发售的奇幻题材S·RPG，从发售时间来看，比《万兽之王》（1989年）和《火纹》（1990年）还要早，是S·RPG的元祖级作品。



そみん：《梦战Ⅱ》开始，对话中选择不同的选项，会使好感度发生增减。还能通过关键事件的管理，决定玩家攻略的角色。既然新作的游戏系统基本是从《梦战Der》延伸出来的，恋爱要素又会如何呢？

大用：唔，这是个相当重要的地方呢（笑）。悠木碧演绎的洁西卡萝莉感满载，小巧可爱，以及东山奈央出演的莉可丽丝、上坂堇出演的艾尔玛、泽城美雪出演的特瓦，还有井口裕香出演的罗萨里亚等等，所有角色都各有各的魅力，如果能够攻略的话，着实难以抉择！

田中：这声优阵容可真豪华（笑）。

大用：新作里，声优基本不需要负责其他的角色，所以大家都能专注于演绎自己惟一的角色。还有，本作的音乐担当仍是跟了整个系列的岩垂德行先生。还会以音质特别优秀的PC-FX版《梦战Der》的乐曲为基础，录制新的变奏版放进《转生》里。

そみん：据说还有全新的曲子，敬请期待。

所谓的《梦战》风格究竟是什么！？归根结底，仍是其王道的剧情

田中：至此，已经聊过几个必要的话题了呢，还有什么需要提及的内容吗？

そみん：在兵种变化时能够选择进化的方向，这点也十分新颖有趣。比如说隐藏兵种——其他兵种只有三个阶段，特定的兵种路线却能进化为第四阶段之类。

田中：确实是的。

そみん：因为能选择进化的路线，也能重整部队的编制。回想起来，那种玩法真的特别有意思。还有，虽然系列初代也是围绕光与暗的斗争展开剧情，但从《梦战Ⅱ》开始，核心就成了圣剑兰古利萨与魔剑阿鲁哈萨托之间的斗争



▶新作《梦幻模拟战 转生》的封面，从封面画面已可隐隐看出三方对立之势。

了。听说在这次的《梦战 转生》中，也是光辉、帝国、黑暗三方势力的斗争。这跟《梦战Der》是相同的。

大用：每个角色都能装备道具吗？

そみん：可以哦。能扩大指挥范围、还有扩大魔法效果等等，有许多不同的道具。另外，要说《梦战》特有的风格，果然还是要提一下佣兵系统呢。说来这情况还有点像个都市传说。据说，如果把战斗动画关掉，大家确实会一起死掉，可若是打开战斗动画仔细观察，会发现只有其中一人特别坚挺。甚至还有佣兵在面对一个实力悬殊的敌人时，出人意料地打出了高伤害。

田中：也不知道这种乱数究竟是如何出现的，但确实有这样的情况存在。

そみん：音效也都是从人声采样的，跟之前大都是一对一战斗为多的S・RPG比起来，更能显出一番“军队的气势”，在当时也是一种崭新的游戏体验。

田中：敌人能成为同伴这点，也很新鲜。

そみん：是啊，敌人中明显“脸比较好看”的家伙，还在游戏后半成为同伴了呢。在系列后来的作品里，这个设定被改掉了。

田中：耐玩的战斗系统还能让人热血沸腾。第一作最开始的关卡，其目的是护送目标成功逃亡，一般来说是不会想到让敌人全灭这一点吧。可只要费一番心思，一步一步慢慢计划，就能把敌人全部消灭（笑）。不过在后来的PC版里，这一点也被修正了。

大用：佣兵、兵种改变和故事分支——要说系列特征，应该就是这几个了吧。

そみん：是啊。刚刚说的那些都是“《梦战》系列”特有的风格，若能在新作中重现这些要素，应该会勾起老粉丝的怀念之情，新粉丝也能从中体会到全新的感受吧。毕竟，归根结底，故事主线仍是无比王道的。

田中：玩起来一定感到十分棘手，玩《梦战 转生》时，大家记得交换情报，再一起攻略游戏啊。

大用：目前，《梦战 转生》还有许多尚未公布的内容报，请各位继续期待后续公开的情报。遗憾的是，我并未玩过系列的旧作，因此这次的新作对我来说，简直就像S・RPG的原点一般。还有，最好是有恋爱要素啦……（笑）

最后是来自斋藤制作人的留言！

曾在过去的游戏界卷起热潮的《梦战》沉默至今，终于推出了以高人气佳作《梦战Der》为基础打造而成的最新作品《梦战 转生》。据闻，新作将尽数继承佣兵、角色转职与兵种三系相克等特色系统。蛰伏15年，终于复活的王道奇幻S・RPG，其怀旧与创新的融合必然会给玩家带来全新的游戏体验。在最后，将给大家传达来自本作制作人斋藤创志先生的留言！



●来自斋藤制作人的留言

大家好！我们正倾尽全力制作本作。其实在现阶段，游戏的完成度说不定已经能让各位粉丝感到不错，但开发组的所有人仍抱着“要做得更好”的心情继续完善。这不但是由本社发行的第一个游戏，还是《梦战》这个充满历史的系列新作，要说想要做得多好，着实难以言表。此次复活之后，“《梦战》系列”理应会有更多的发展，对我们来说，这大概会成为一个相当不错的起点。希望各位能继续支持我们！



走近业界

在本辑“游戏万花筒”中也提到过，5月12日～6月14日期间，Arc System Works与卡拉OK连锁店Pasela Resorts进行合作，推出了《苍翼默示录》主题的卡拉OK+美食联动。预测到作为《苍翼默示录》制作人的森利道很可能会来店商谈合作事宜，日本的同行们在店铺蹲守，果不其然抓住了一个人前来的森P，于是就有了这样一次突击访谈（笑）。关于森P自身的一些情报，以及“《苍翼默示录》系列”的开发秘话和未来的发展，都可以在本篇访谈中找到哦。赶紧一起来看看吧。（森P的“P”意即Producer，为制作人之意。）

《苍翼默示录》制作人森利道突击访谈

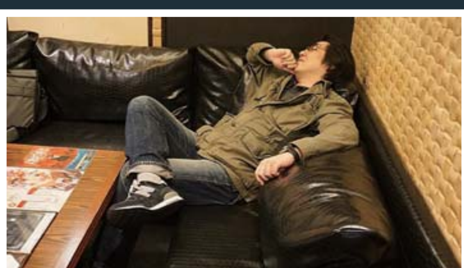
文 白菜
美编 sienna

投身于游戏制作行业的契机，是那款名作RPG！

——今天麻烦您了。首先想请教关于森先生自身的一些事情。请问森先生决定投身游戏制作行业的契机或经历是怎样的呢?

森利道（以下简称森P）：记得那是小学6年级的时候，我在校园里走着，忽然天上出现一道奇妙的光芒（笑）……

——诶（笑）！？



森P：为什么要笑呢。我可是在说很严肃的事情哦。然后呢……那道七彩光芒不断闪耀着（笑）。

——还是七彩的（笑）！

森P：哈哈哈。好吧说正经的，想要投身游戏制作行业的契机是《勇者斗恶龙Ⅲ》。高中的时候玩到的，当时就突然想到“啊，我想做游戏”。

——《勇者斗恶龙Ⅲ》是您第一次体验的游戏?

森P：不，游戏我是一直都在玩的，作为娱乐的话。我跟有很多游戏机的土豪朋友关系很不错。不过我们并不会经常相互借游戏玩，大都是组队到谁的家里去一起玩。

——就像是“为了游戏而东奔西走”?

森P：没错，每天都到不同的朋友家里去

玩游戏，有棒球也有足球，回想起来真是错过了不少体验的少年时代。还有，当时朋友家附近有块空地，我们经常在那里玩捉迷藏或踢罐子，不过是用我们自己独创的规则来玩。大概从那个时候开始，我就喜欢上创造游戏规则了吧。后来也搞出过一些很夸张的规则（笑）。

——都有些什么样的规则呢？

森P：最恐怖的应该是“猜拳回家”吧。大概7～8个人，离开校门之后就开始猜拳。然后必须往胜者的住家方向移动。就这样不断重复，直到其中某人回到家为止。离开学校的时候是下午3点过，而到家的时候基本上是晚上7点或8点了吧（笑）。

——这也太凶残了吧！？

森P：大家回家的方向各不相同，真的是超辛苦的（笑）。就像这样，从以前开始我就很喜欢思考创造游戏规则。然后上了高中之后，我就遇到了《勇者斗恶龙Ⅲ》。当时被它那强烈的故事性所感染，就想试着制作这一类东西。之后发生了很多曲折辗转的情况，结果一开始还是选择了普通职业就职。但是无论如何都没法放弃，于是就用上班挣到的钱报了游戏专门学校学习。当时在Vantan、代代木动画和Amuse三家学校之中苦恼了好一阵，不过因为我那段时间超迷千叶丽子小姐（笑）……

——千叶丽子小姐！在游戏方面与《侍魂》之类的作品有关系呢。

森P：像是她的娜可露露的Cosplay，我可是超喜欢的。然后Amuse的导读手册上，将千叶丽子小姐作为“特别听讲生”进行了介绍（笑）。

——这就成为了选择的关键啊（笑）。



森P：但结果一次也没见到过，感觉完全被骗了（笑）。不过多亏进了Amuse，才认识了山崎理（注1）先生和西井正典（注2）先生等人。啊，石渡太辅（注3）也是在那里认识的。

注1：山崎理。日本动画监督，能够一人担当制片、剧本、绘画、演出和原画的多面手。游戏领域代表作品为《罪恶装备X》制作。
注2：西井正典。日本动画制作人，Amusement Media综合学院动画科讲师。
注3：石渡太辅。Arc System Works游戏制作人，代表作为“《罪恶装备》系列”，一手包办其插画、设定和音乐。

——就算就职过一次也没有放弃，这种感情的原点就是《勇者斗恶龙Ⅲ》啊。那么，一开始是强烈地想要制作RPG咯？

森P：RPG自不用说，因为喜欢格斗游戏，所以也想制作动作游戏。不过当时并不是想做正统的格斗游戏，而是想做类似《电脑战机》那样的。

——对战ACT，那种类型的游戏吧。

森P：是的，当时在笔记本上写了很多，像是舞台设计为圆形啊，要怎样怎样对战啊之类的。还有把玩家的视点带到哪个位置什么的也写在了上面，之后回顾起来还忍不住赞叹“这家伙挺有一手的嘛”……真是抱歉，典型的自卖自夸（笑）。

——喜欢思考规则的本质，从小时候起就一直没有变化呢。其他还有从小时候就一直贯彻下来的东西吗？制作风格和想法什么的。

森P：“自己不亲自确认就不能安心”这一点也算是吧。从小时候开始，我就不会盲目相信别人告诉自己的事情。打个比方，《传闻的真相》（注4）的内容当时不是很让人在意吗（笑）。

注4：《传闻的真相》（噂の真相）。1979年3月创刊的月刊杂志，主要内容为揭露当时社会上所有话题事件的内幕。

——的确很让人在意（笑）。

森P：虽然我也不认为自己能验证上面的全部内容，但如果在力所能及的范围内，就一定会去亲自验证一下。我认为这就是游戏创作者的天性。

——原来如此。

森P：还有人跟我说过“（要表现这些的话用）电影或漫画不也可以吗”，但我的目标是“拿自己创造的世界来玩耍”。我要亲自进入并享受那个世界。这种想法估计也是源于受到了RPG的强烈影响吧。希望大家都

能在我创作的世界中玩耍。因为是游戏，所以制定规则的一环是不可或缺的，但对于制定出来规则是否能让人感到快乐，就取决于接受方的感性了。因此我觉得即便只有接受的人留下来也没关系。



——希望大家畅游自己的世界，于是就只为喜欢这个世界的玩家提供服务。

森P：即便强迫别人玩讨厌的东西，不能接受就是不能接受嘛（笑）。所以，我一直都只为承认自己的感性有意思的玩家，努力提供着自己的想法和创意。

——这就是森先生面向玩家的互动方式吧。的确，自我的喜好是非常重要的要素。

森P：正因为重要，所以我才觉得现在宅圈的风潮有点过分，习惯性地过度批判自己讨厌的事物。不觉得比起老是宣言自己讨厌的东西，还不如多多赞赏自己喜欢的东西更好吗？

——毕竟事物之间有相性一说，觉得讨厌也是没办法的事。但是比起停留在“讨厌”的范畴里，向“喜欢”的方向迈进肯定更开心。我个人表示赞同。

森P：偶尔会遇到喋喋不休地说着“讨厌”的人，感觉就像是等着你去安慰他一样。我最近常常这么想，讨厌的东西无视掉不就好了嘛。（比起这样还不如）变得更加积极一点，大声宣扬自己喜欢的东西，不是更能让自己和周围的人都感到快乐吗？

格斗游戏的魅力，以及森P的忧虑

——这里想请教一个比较暧昧的问题。森先生认为的格斗游戏的魅力是什么呢？



森P：这问题好难啊（笑）。格斗游戏不是专研得越深就会越强吗，而且能够明确地感受到自己的实力提升，就像是实际体验到RPG里的“Level Up”一样，我觉得这应该是格斗游戏的魅力吧。还有就是，能够轻松地检验自己修炼的成果也很棒。在经过艰苦的锻炼之后，一般都会想知道“我现在到底有多强”的吧。如果是格斗游戏的话，就有轻松测试自己强度的环境，这应该也是魅力之一。

——玩家能够通过“对战”感受到自身的成长对吧。的确如此呢。

森P：正因为单纯，所以才很棒嘛。虽然游戏各自有着自己的规则，但目的却非常单纯，简单易懂而且很有挑战性。我认为这就是格斗游戏，或者说游戏这一体裁的妙趣所在。

——而拥有这样的魅力的格斗游戏《苍翼默示录》，也被冠以“综合娱乐作品”的头衔。能请教一下这款作品发展成这个形式的契机或是背景吗？



森P：我创立《苍翼默示录》企划的时候，正好觉得当时的游戏圈子是个“格斗游戏已经完全发展到顶点的世界”。换句话来说，就是给人一种已经完全成熟的感觉。正因为是完全成熟的世界，所以新玩家才会难以加入。我们（Arc System Works）一直以来都在制作格斗游戏，所以即便是全新的企划，我们也有着将其做得非常有趣的自信。可能有人会认为我们是在信口开河，但说真的我们是有绝对自信的。如果没有自信的话，一开始就不会确立格斗游戏的企划。

——喔喔……！

森P：以厨师打比方的话也是一个道理。正因为有着做出美味食物的自信与气概，所以才能做出美味的食物。所以我们并不是信口开河，而是真的有自信。

——这种“自信”，应该也有着名为“责任”的另一面吧。

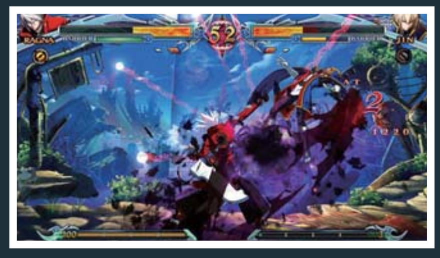
森P：有点扯远了，总之就是我们对制作有趣的格斗游戏有着绝对的自信。因此我在考虑“如何吸引新玩家”的时候，想起海外的某个网站上有过一个“高难度游戏类型排名榜”，而第一名的“格斗游戏”完全碾压其他游戏类型。

——“高难度”的印象确实是根深蒂固。

森P：在各种各样的游戏类型中，（格斗游戏）几乎独占了30～40%的票数。当时顿时觉得“有点棘手啊”。说来也是，虽然这话由我说很奇怪，但格斗游戏的系统真的是非常复杂。

——毕竟系统方面也有跟同类游戏做出差别的使命在啊。

森P：在这样的前提下，我们考虑如何引入新玩家的结果，就定格在“不宣扬格斗要素，而是将游戏作为一款综合娱乐作品来宣传”这一体系上，于是《苍翼默示录》就成为了“综合娱乐作品”。



——意思是想要打消大家对于格斗游戏难以入门的印象。

森P：如果直接宣传“这是格斗游戏”，就会被认为是高门槛的游戏吧。因此为了让不擅长格斗游戏的玩家也能享受游戏，我们特地制作了浓厚的世界观和故事剧情来突显角色的魅力。

《苍翼默示录》世界的创造方法



——就是说《苍翼默示录》面向不擅长格斗游戏玩家，从另外一个角度准备了享受乐趣的方法。那么本作中那些个性化的世界是怎样诞生的呢？

森P：好难的问题（笑）。总之是在最初构筑的世界观上，将角色融合进去，然后慢慢削除掉多余的部分来构筑出整个世界。有一场大战争，世界面临崩溃……先从这类历史设定方面开始考量，然后再加入主人公。要让主人公醒目的手法大致上可以分为两种，要么将主人公塑造为英雄，然后周围的人全都是敌人；要么就是将主人公设定为恶人，然后周围的人都在追捕他。

——《苍翼默示录》选的是后者呢。

森P：我们将主人公放在“应该打倒的对手”这个位置上，然后再进一步为其赋予血肉。

——就是说先构筑了整个设定，将主人公定义为应该被打倒之人，然后再创作出了《苍翼默示录》的世界。

森P：话虽如此，但主人公也并非纯粹的“恶人”。一开始主人公设计的概念是来自于漫画《枪神》的哦。那部漫画的主人公法修·史丹比特虽然说是恶人，但其实并非如此。正因为他是善人，而且太过纯粹，所以才变成那个样子。《苍翼默示录》就是受了这个的影响。

——现在我们清楚这个世界诞生的经历了。那么，在构筑作品时有没有遇到辛苦的地方呢？

森P：作为一款格斗游戏来制作，其本身就是

非常辛苦的，毕竟不能删减角色啊（笑）。明明是战斗题材，却不能杀掉角色。而且随着系列作品增加，还必须增加角色。



——角色数量的增加，是格斗游戏系列无法摆脱的命运呐。

森P：增加了多少角色，就得准备多少人份的故事。由于《苍翼默示录》设定了浓厚的世界观，每个角色都得准备非常正规的背景故事。

——的确如此，跟初代比起来，现在真是增加了不少角色啊。难以想象5年或10年后会是怎样一番光景。

森P：肯定已经变成“BB48”了，还能搞个总选举什么的（笑）。总之关于“《苍翼默示录》系列”就跟之前宣布的那样，下一作



发表之后就会暂时告一段落。拉格纳的故事也会就此落幕。

——终于走到这一步了吗！

森P：因为是“综合娱乐作品”，之后估计也会以小说或其他形式持续下去吧，但主人公拉格纳的故事会在下一作彻底完结。然后，我得先好好休息一下（笑）。

——顺便一问，当您再次出山的时候，有没有可能做格斗游戏以外的作品呢？

森P：下一个制作的游戏绝对不是格斗游戏。话可以放在这里（笑）。甚至应该跟《苍翼默示录》没有半点关系。

——我也想看看现在的森先生能制作出怎样的RPG呢（笑）。

森P：肯定是能给你造成心理阴影的RPG（笑）。迄今为止玩过不少RPG，但能给我留下印象的都是很具冲击性的作品。比如松野（注5）先生制作的的《皇家骑士团》，不是给人留下了不少心理阴影吗。

注5：松野泰己。曾为Square Enix游戏制作人，代表作为“《皇家骑士团》系列”等角色扮演战棋类游戏。

——就是啊。各个章节的名称我至今都还记得。

森P：我就是喜欢这种类型的作品。《皇家骑士团》真是太有趣了，中立、秩序和混沌，全路线我都有通关，而且是一边惊讶“竟然要做到这个地步吗！？”一边玩的。如果要做RPG，我一定会做出让大家留下心理阴影的作品。

走近《苍翼默示录》的魅力

——“《苍翼默示录》系列”作为一款人气极高的格斗游戏，能介绍一下剧情方面的看点吗？

森P：希望大家都能见证主人公拉格纳所走过的人生轨迹。各个玩家所喜欢使用的角色，也对拉格纳持有自身的观点，如果玩家也能代入这一点去进行游戏，想必会更加有趣吧。

——选用哈扎马时就以哈扎马的角度，选用桃卡卡时就以桃卡卡的角度去对待拉格纳，对吧。

森P：选用哈扎马时，如果对面选择椿乱入，不是会有挑衅并折磨她的冲动吗（笑）。我希望玩家们在游戏的时候，能够想象自己使用的角色在这个世界的定位，以及代入对待拉格纳的方式。

——将角色的感情代入自身，也是系列的妙趣之一。

森P：比如阿兹莱尔这种角色，不管看见谁都是“很好，你就是我的猎物”（笑）。如果

能代入各自使用角色的感情来战斗，就最好不过了。



——能够代入各个角色的感情，然后从各个不同的视点享受游戏，说不定也是格斗游戏所独有的享受方式呢。

森P：也希望大家不仅仅重视自己现在使用的角色，最好还能重视这个角色与对战角色之间的关系。格斗游戏从存在方式上来说，不管怎样都会决出玩家间水平的高低，我希望大家在除此以外的部分也能享受到乐趣。

——能够在角色之间的关系中找到乐趣，也是“综合娱乐作品”所独有的优势呢。

森P：（虽说是格斗游戏，但也）不用考虑得太过复杂，放轻松去享受就好。这也是我好几次都想强调的理念（笑）。

——那么接下来，请透露一下之前发售的《苍翼默示录 刻之幻影 扩张版》的看点吧。

森P：最大的看点果然还是“赛利卡”和“Λ-11”的可选用角色化啊。另外还有故事模式的追加内容。个人非常喜欢九重的故事，讲述了至今为止都没有提及的她的过去篇章故事，可以说是非常有趣。

——主线故事的最后，新加了一段剧情吧?

森P：是的。要是在那之后不出续作了，我一定会被玩家骂死（笑）。

——那段剧情正好与“主人公是应该打倒的对手”这部分设定相呼应啊。

森P：没错。

——原来如此，就是说这里也是看点之一。顺便问一下，赛利卡与本作的剧情关联极深，这是原本就有的构想吗?

森P：这可就说来话长了。原本《Phase 0》（注6）是准备放入游戏的故事。当时已经做好了某种程度的剧情架构，而恰巧那时富士见书房找上门来，问我们有没有兴趣做小说。于是我们就拿出《Phase 0》的构想给他们看，然后就敲定下来了。

注6：《Phase 0》。由角川旗下富士见书房推出的“《苍翼默示录》系列”外传小说，讲述了游戏本篇100年前“暗黑大战”时代的故事，以赛利卡和拉格纳为主角。



——竟然是这样的吗!

森P：也就是说，赛利卡是原本就预定在本篇中登场的角色。就跟当年的椿和哈扎马一样，在故事模式中出现的角色是有极高几率转正为可选用角色的，之后就变成这个样子了。顺带一提，如果只是我一个人创作赛利卡的话，女主角气场是不会那么夸张的（笑）。我单独创作的角色不管怎样都不可爱，因为我不懂怎么撒娇啊。

——这方面赛利卡真是超棒的。

森P：塑造女主角是很困难的，因为份量稍有不慎就会给人一种献媚感。所以我认为赛利卡真是塑造得非常成功。非常可爱，又有一种能激起他人保护欲的感觉。这真是多亏了小说的作者驹尾真子老师!

——要说女主角的话，诺爱尔也是女主角哦。

森P：其实当初是想把诺爱尔塑造成整部故事的主人公的。拉格纳，琴恩，诺爱尔的三主人公设定，就是最开始的构想。



▲诺爱尔的旧服装和新服装。

——最开始竟然是主人公级别吗……!

森P：所以在塑造诺爱尔这个角色时，并没有采用女主角的塑造方式。

——将这三个角色作为主人公的构想，果然

在剧情方面也是有着意义的吧。

森P：是的。其端倪在本作的剧情中也会逐渐显露出来。

——所以这也是本作中希望大家关注的看点之一。

森P：是的。啊，说到关注点的话，这次网络模式的大厅和玩家房间也做得相当完善，希望大家多多关注。非常、非常容易上手。另外漫画《苍翼默示录 Remix Heart》的角色也会在故事模式中登场，也不容错过哦。顺带一提，本作追加的剧情为EX故事3篇，追加搞笑故事8篇，还有“Remix Heart 出差版”。光这些就能让玩家玩上10小时左右。

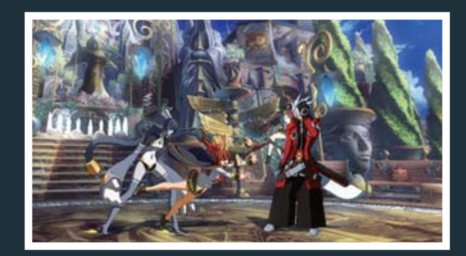


——“Remix Heart 出差版”是将漫画的内容给游戏化了吗？

森P：不，是完全原创的故事。读过漫画版第1卷，觉得有些部分难以理解的读者，在玩了“Remix Heart 出差版”后，相信一定能够恍然大悟的。

——说起来，感觉这次的故事模式变得简单明了了……

森P：是的，这是我们特意改善的。之前作品中将剧情分摊到每个角色身上实在太麻烦了，下一作还会往更加简化的方向努力。另外说起改善点，对战模式下因为误操作而引发犯规判负的问题我们也已经确实地对应了。



——到底是怎样的对应方式呢？

森P：是这样的。预先在游戏选项中将暂停菜单设置为“长按”的话，菜单画面是不会在按下Start键后立刻出现的，需要按住不放2～3秒的样子。因此在操作中即使误触Start键也不会弹出菜单了。大概是两年前的大赛准决赛上，有一名选手就因为误触Start键而被犯规判负。那场比赛原本非常精彩，真是太遗憾了。当时就有人提出“希望有这样的功能”，然后这次终于实装了。

——这也是在积极回应玩家的需求啊。那么接下来请教的是完全不相关的问题。如果有从来没有接触过这个系列的玩家打算尝试一下，那么建议从哪款作品开始呢？

森P：《连续变化 扩张版》和《刻之幻影 扩张版》。玩过这两款作品，就能对故事剧情知晓个大概了。《连续变化 扩张版》里还制作了统合初代《厄运扳机》各段剧情的总集篇，因此只要玩了这两作，基本剧情部分就没问题了。

——那就是说，现在正是个入坑的好时机吧。

森P：没错。另外《苍翼广播Q》（注7）也刚好开始播放，也请大家多多支持那边。

注7：《苍翼广播》（ぶるらじ）。应援“《苍翼默示录》系列”的网络广播节目，主持人为饰演拉格纳的声优杉田智和、饰演诺爱尔的声优近藤佳奈子、以及饰演椿的声优今井麻美。节目特征是制作组会配合三人的谈话内容，制作出会动的Q版角色，并适时插入文字或插画，在niconico动画网站上配信。《苍翼广播Q》为该节目的最新版本。



——那么在最后，请对“《苍翼默示录》系列”的FANS说上一句话吧。

森P：《苍翼默示录 刻之幻影 扩张版》已经发售。如果卖得不错的话，下一作说不定会变得很豪华（笑）。我们已经在着手准备下一作的制作，并打算在最后加入某个要素……但现阶段看来还有些困难。为了下一作的质量能变得更好，还请大家多多支持！我说真的（笑）！

——今天真是非常感谢您。

栏目主持：虫无兮　文 纸鸢

便携领域

转眼到了年中，Google的开发者大会和苹果的WWDC不约而同地选择在5月底6月初召开，并且连地点都同样选择旧金山。内容上，两者也出奇一致，那就是重“软”轻“硬”，Google介绍了代号为M的新一代Android，苹果则公布了iOS 9的各种全新特性；硬件上，无论是新的Nexus设备还是iPhone和iPad都暂无官方消息（当然各种小道消息和往年一样层出不穷）。接下来的“情报室”就先着重认识一下iOS 9和全新的Watch OS吧。



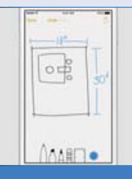
情报室　WWDC 15——iOS及Watch OS全新更新

今年WWDC 15也如期召开，会上公布了大量全新的软件更新，不过对于便携设备爱好者来说，iOS和Apple Watch的更新才是重头戏。首先来看看iOS的更新。

主动助手

iOS 9最大的更新就是名为主动助手（Proactive Assistant）的更新了，它的作用正如名字一样，能够主动预判用户的意图。其到来将让整个iOS 9更加智能。Spotlight也更强大，像OS X El Capitan的全局搜索一样，可以看体育比分、天气情况、股票走势等，还可以直接搜单位进行换算。此外苹果还开放第三方API，用户可以在搜索后直接进入APP的相应界面。

Siri则能够更加智能地接受用户命令，这从两个方面体现：一方面，可以直接在短信界面唤出Siri说“提醒我这件事”；另一方面，Siri支持更自然的语言搜索图片，可以让Siri帮你调出“去年八月在犹他州的照片”，也整合了人脸识别，可以直接让Siri展示某个人的照片。其次，短信、邮件、日历也更加紧密地被整合在一起。如果你在邮件或者短信中受到邀请，可以将其添加到日历事项中并在合适的时候提醒你，如果有地点信息的话还会适时给用户带来导航指引，还可以根据情境猜测此时的陌生来电者是谁。



笔记本支持更多功能

笔记本加入工具条，可以添加列表、图片和链接等，也可以用手指直接在笔记本上画图，这些都是些挺不错的功能补充。

地图支持公共交通导航

苹果在地图服务中加入了呼声很高的公共交通导航功能Transit，除了提供公交导航之外，还提供包括各线路、各站点等各种信息，还能提供步行指引。让用户能在使用公共交通出行时一目了然。国外的纽约、柏林、伦敦等城市用户都能用上该服务。值得一提的是，由于采用高德地图，中国的众多城市——如广州、成都、北京等在WWDC被特别提到的地方也

能使用该服务。此外，苹果在地图中还加入了如查看附近的酒店、餐厅的功能，这和众多国产地图相似。

新闻应用

iOS 9中提供了一款类似Flipboard的新闻应用，可以根据用户的爱好和兴趣进行新闻和信息推送，画面很炫。根据现场演示，这个新闻应用界面清新，各种图片、图表的配合非常好，可加入书签，支持视频播放。该新闻应用将会先登陆美国、英国和澳大利亚。



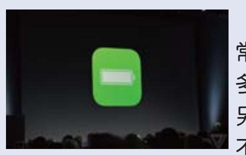
iPad分屏多任务

iOS 9将对iPad进行特殊优化，iOS 8的QuickType键盘升级，加入复制、粘贴、剪切、创建列表等快捷方式。此外只要两个手指在键盘上移动，就能让键盘变成触摸板，方便用户涂黑选取文字。最重要的是，iPad能支持Slide Over分屏多任务模式了。早在去年就有人在iOS 8的beta版中发现了分屏模式的原型，后来由于开发进度的问题被搁置，如今终于在iOS 9上实现。

在分屏模式中，用户可以在界面上同时罗列两个不同的APP，并同时操控两个程序。如果点击右边的邮件上的地址，左边的地图应用会直接指出该地址的位置。

另外，iPad上也可实现之前三星设备上出现的悬浮视频窗口功能了，这个功能被称为“Picture in Picture”，还可以将悬浮窗任意放大缩小。Slide Over分屏模式将支持iPad Air、iPad Air 2、iPad mini 2以及iPad mini 3。

节能模式



iOS 9还优化了电源管理，以搭载iOS 9的iPhone 6为例，在日常使用情况下，其电池能比搭载iOS 8的iPhone 6在同等使用条件下多出一个小时的续航。此外还有低能耗模式，可以多撑三小时。另外去年iOS 8多达4.6 GB的升级包让许多空间并不充裕的用户叫苦不迭，今年苹果将iOS 9的升级包大小降至1.3 GB，让更多人能够方便地升级。与之相对应的是，这次采用A5及更新芯片的设备都能获得此次iOS 9升级，包括iPhone 4s和iPad 2在内的全部老机型都可以升级，也就是说所有可以使用iOS 8的设备仍然可以使用iOS 9，这和以往必须淘汰一代机型的做法截然不同。

WatchOS



苹果在WWDC 15上还发布了第二代智能手表操作系统Watch OS 2，苹果技术副总裁、Apple Watch的软件主管Kevin Lynch谈道，WatchOS 2带来了更多新表盘、新功能及新用法。

用户现在可以从Apple Watch的照片库中选择一张照片来当作表盘。又或者选择内置的延时摄影视频来作为表盘，每个视频都取景于全球知名地标，经过超过24小时连续拍摄而成。新加入了“时间旅行功能”，通过转动Digital Crown，来查看日历上接下来的事件或天气，能向前查看和向后回顾，覆盖总共72小时内的事件提醒。另外，在手表侧卧充电的时候，Apple Watch将支持横屏显示，自动进入床头钟NightStand模式。目前的Apple Watch操作系统上，所有的应用程序实际上还是在iPhone上运行，没法在手表上直接运行，使得运行效果大打折扣。而WatchOS 2带来了WatchKit，方便开发者为Apple Watch打造脱离iPhone的原生应用。最后，不出所料地，Apple Pay在Apple Watch得到了更新，Lynch称Apple Pay的所有新功能都将同样现身Apple Watch，除了借记卡和信用卡外，还可以添加自己的积分卡、商户卡等。

软件园

翰林字典

Android/iOS

类型：字典　价格：免费



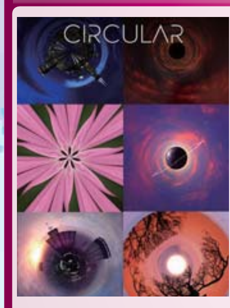
从流行“文曲星”这种电子词典的过去，到已经是人手一部手机的如今，便携设备中的“词典软件”从来都被英文类霸占着，再不济也是ACG爱好者们常用的日文类，而中文字典总是以《新华字典》这种实体书籍为主。现在《翰林字典》告诉你中文字典也能很有风格。这款简约不简单的中文字典，由枣红色的主体构成，特色鲜明。进入应用后画面分为两部分，上面是搜索框，可以输入需要查询的汉字，如果是不会读的字还可以使用手写法照猫画虎；下面则是“每天涨姿势”功能，每次向用户展示一个生僻字的读音和意义。当搜索时，每个汉字都会单独显示出来，详细说明其释义、出处和用法，让用户明明白白。随着网络时代的便利，人们使用到中文字典的场合越来越罕见，但是和其他人手机里比比皆是的英文词典比起来，有一个中文字典肯定会让你的手机与众不同。

Circular+



iOS

类型：摄影　价格：12元



《Circular+》是一款球形图片处理应用，听上去似乎是一款以实用为主的图片处理类工具软件，但实际上它可以让用户像玩游戏一样乐在其中，因为制作出的照片效果有些真的超乎想象。导入一张全景或者普通图片，应用就会把照片处理成球形，有些看起来是一个圆环，有些看起来则是一个微缩的球体，用户还可以手动调节图片的扭曲度等，使得图片呈现出更多样的效果，总而言之，就是要把图片里的世界都变成圆的，至于具体是圆圈还是圆球，就看用户的喜好而定了。此外应用还内置了非常多的效果和滤镜，这就使得图片的DIY程度更加自由，你可以在图片上加入镜头炫光，也可以在图片中心加入一个地球，如此一来做出的图片效果惊艳而有趣，对于喜欢在朋友圈刷图的人来说，这些图片肯定可以吸引来不少的“赞”。比较遗憾的是目前该应用只有iOS版，并且售价12元，暂时还没有加入限时免费行列的迹象。

《三国杀Online》网页版



Android/iOS

类型：游戏　价格：免费



《三国杀》实体卡牌的流行程度已经大不如前，不过其网络版《三国杀Online》还是一如既往地吸引人，其中最大的原因可能是随着新武将和卡牌的不断增加，游戏的玩法和结算变得越来越复杂，这也使得游戏更加适合由电脑进行自动结算，而不是由玩家一边游戏一边结算了。《三国杀Online》虽然早就推出了手机版，但是由于当初的数据和网页版是分离开来的，导致手机版的玩家水平和忠诚度都无法和电脑版相提并论，这也导致很多玩家宁肯等到有电脑的时候再玩网页版，也不愿意去玩手机版。如今，网页版《三国杀Online》终于登陆iOS和Android平台，无论你是手机还是平板电脑，只要下载这个APP就可以和网页版的玩家一起相“杀”于同一游戏中了。虽然操作上和PC版还是有所不同，但是陆续测试了2年多的这款应用，如今已经有了不逊色于PC版的体验。如果你是《三国杀Online》爱好者，不要错过它哦。

甭纠结



Android/iOS

类型：生活 价格：免费



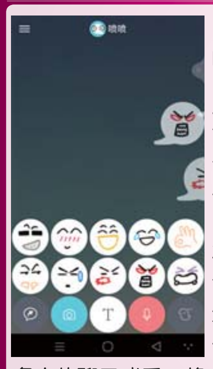
如果要给12星座各推荐一款APP，那我肯定是首先向天秤座们推荐这款《甭纠结》，因为从目前流行的星族特征中来说，天秤座是最不知道如何做出选择而时常陷入纠结的人群了，而这款《甭纠结》真的可以拯救他们。这是一款非常不错的意见收集和结果分析工具，进入应用后，点击下方的绿色“+”号可以通过图文并茂的方式，一步到位地将自己正在纠结的问题设置好，如果你实在懒得连图都不想配，那么系统还会根据关键词自动推荐一些图片，比如提出晚饭吃什么的时候，系统就会推荐麦当劳、肯德基、兰州拉面或者沙县小吃，当然你也可以自己设置。发出自己纠结的问题之后，网友们可以通过投票、评论等方式参与话题，为提出纠结问题的你给出建议。提出问题的你可以在后台查看数据，信息图简洁大方地展示出投票结果，还会根据投票者的年龄段、性别、星座做出不同的分析，这回再纠结的天秤座也没话说了吧。当然即便你不是天秤座，这么有趣的工具干嘛不来试试看。

喷喷



Android/iOS

类型：社交 价格：免费



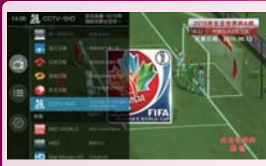
接着上面的星座话题，都说处女座唠叨话多，本身就是处女座的纸鸢却没有这样的感觉，不过大概是因为人类往往无法发现和正视自己的缺点，后来在旁人的提醒下才发现确实偶尔会出现碎碎念的情况，而且聊到兴起的时候常常语速惊人。如果你身边也有这类型的人，那这款《喷喷》应该很适合他。这是一款以弹幕为卖点的社交应用。在应用中，可以从右侧的功能栏里添加好友，之后就可以开始《喷喷》聊天之旅了。源于弹幕视频灵感的聊天方式、无限次发送的超大表情，聊天感受真的是超级畅快，用了之后不得不感叹原来聊天也可以如此肆无忌惮。加之特有的“喷后即焚”功能，那真的是让人绝无后顾之忧地喷到爽。作为一款社交工具，其基本的功能也是一应俱全，比如拉入其他好友来一次“群喷”。不过“群喷”为了照顾更多人的聊天感受，将“喷后即焚”的时间改为了7天之后。

TVAPP.SO



Android/iOS

类型：视频 价格：免费



上次才给大家介绍过一款用便携设备看电视的应用，这次又带来了另一款《TVAPP.SO》，同样是看电视的应用，它有什么独特之处呢？主要有三点：首先其收录的视频全部是高清内容，无论你是屏幕分辨率不高的手机还是视网膜屏幕的平板电脑，都可以享受到最清晰的电视同步画面，没有高清信号的频道，《TVAPP.SO》根本就不会收录；其次在确定有高清片源的前提下，其收录的内容以港澳台日韩以及欧美的电视台为主，中国内地的频道只有一些绝对热门的才会收录，比如湖南卫视、浙江卫视、央视体育频道等，更加让人欣喜的是，即便是一些欧美日韩频道，也都是收录了针对华人地区的源，因而在电视节目播送的同时，还会有中文字幕同步出现，可以说收录的频道全部都是精华；最后，它的频道切换基本没有任何延迟，这是最难能可贵的，几乎可以让用户体会到和看电视一样的体验。这绝对是目前最好的看电视应用，不是之一。

Selfie Talks



iOS

类型：图片 | 价格：免费



《Selfie Talks》的开发者想必是一个非常专注于二次元世界的人，应用的功能就是将三次元世界的事物完全“二次元”化。打开这款应用，用户的手机摄像头就变成了一款漫画相机，可以将拍摄到的一切物体“漫画”化。它可以非常巧妙地找到拍摄物体的轮廓，并主次分明，用起来感觉十分神奇。除此之外，滤镜也是这款应用的一大特色，即便不是用这款应用拍摄的图片，也可以直接在界面上通过滤镜将之一键变成漫画。漫画的风格多达19种，其中还有几款可以将图片进行畸变，也就是类似哈哈镜中的效果。除了系统默认的拍摄方式，用户也可以自行选择明暗关系、漫画的配色等，当然有一些配色和滤镜是需要花费真金白银去购买的。在制作好的漫画上，加入不同风格的对话框，用户完全可以凭借拍照就制作出一套有趣的漫画来，这么有趣的免费应用，还不赶紧下一个来玩玩吗？

ZERO



Android/iOS

类型：生活 | 价格：免费

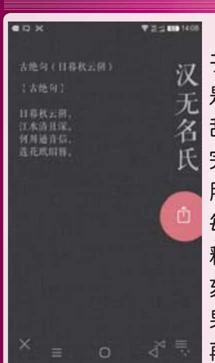


《ZERO》是一款适合闷骚文艺青年展示自己内心才华的应用，尤其是那些时不时在心底蹦出一两句至理名言的人。过去，我们会把这样突然有感而发的文字写进日记里，后来我们写在了QQ心情和微博上，如今可以试试用《ZERO》图文并茂又简单清新地展示出来。进入应用，一方一圆两种模板展示出截然不同的风格，选择一种后添加一张配图——可以是你现拍的也可以是相册里已经存在的，为其添加一个独特的滤镜，再加上一段发自内心的独白或者是从什么地方看来的至理名言或有趣文字，一张展示此刻心情的卡片便制作完成。如果遇到有独白没合适的图片或者反过来有好看的图片却没有合适的文字的时候，也可以选择系统提前内置的图片或者丰富的名人名言来混搭一下，一张诗情画意的卡片就跃然屏幕之上了。除了自己制作，系统还会每天推荐一张制作精良的卡片给所有用户，即使错过了也可以按照不同的日期查询欣赏。

诗Shi

Android

类型：阅读 | 价格：免费

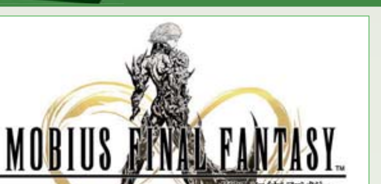


诗原本是非常优雅的东西，在某些时期其风靡程度一点儿也不亚于如今的健身潮流。不过随着诗歌越来越不吃香，如今无论是读诗还是写诗的人都骤减，所以若是谁还能信手写出一首诗来，那必然让人刮目相看。好吧，如果实在写不出，那么这款《诗Shi》可以帮助你完成。它可以自动检查平仄，辅助作者写出有基本格律的诗。进入应用首先选择一种自己需要的格律之后，就可以开始创作了。一首诗的每个字的上方都对应着一个词牌符号，如果看不懂，可以点击查看解释，会有详细的格律说明，一看便懂。遇到不知道韵脚的字，可以立刻搜索其韵和推荐使用的字。每完成一句诗，系统就会检查平仄，如果有错误会用红色字母标出来。待整首诗完成后，可以更换背景纸，再进行简单的调整排版，一篇诗歌大作就完成了。除此之外，应用还内置了700位诗人的5000篇作品和赏析，绝对是诗歌爱好者的必备应用。

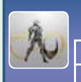
白菜：在目前社交风盛行的环境下，漫画相机应用说不定有搞头哦！

游戏坊

注：本栏目介绍的游戏均已配信。



本体免费（含课金要素） Android/IOS



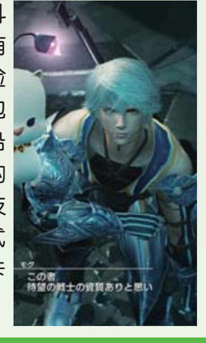
MOBIUS最终幻想

MOBIUS FINAL FANTASY

■ Square Enix ■ 日版 ■ RPG

SE老牌制作人北濑佳范与野岛一成联手打造的《最终幻想》手游作品，游戏融入大量系列特有的要素，优秀的画面与音乐都满溢《FF》的华丽风味。玩家操纵的主角降落在被绝望与黑暗所倾覆的星球帕拉米提亚，成为拥有“光之战士”潜质的“空白者”之一，与无数同样失去所有记忆的异邦人一同踏上这场充满谜团的旅程。

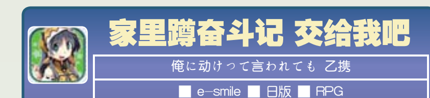
游戏核心内容为战斗关卡与卡组配置。战斗部分看似简单，玩家只需点击屏幕即可完成所有操作，但属性相克、种子槽与技能发动都在考验玩家的战术思维，BOSS战更需深思熟虑。卡组包含1张职业卡与4张召唤兽卡，职业与召唤兽都沿用了系列玩家了若指掌的内容。职业对应不同的属性与技能表盘，召唤兽又对应不同的属性、技能与职业，组合方式多种多样。卡片的获取方式除了日常收益，自然少不了课金卡游必备的抽卡系统。







600日元 Android/iOS



家里蹲奋斗记 交给我吧

俺に助けって言われても 乙携

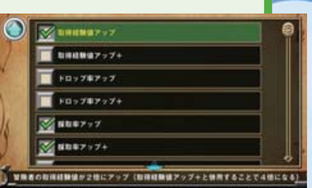
■ e–smile ■ 日版 ■ RPG

本作是PSP版《家里蹲奋斗记 辛苦了》的手机移植版，游戏画质和PSV的强化移植版同一水平，不过去掉了所有语音。为了适应手机操作，游戏的界面也进行了调整，以适应全触摸操作。Android版发布时就内置了PSP版的收费DLC，玩家从一开始就可以借助这些DLC来降低游戏的难度，或者是选择高起点的鬼畜难度。先行发布的iOS版则会在随后的更新中增加这部分DLC内容。厂商承诺玩家可以一次买断游戏，游戏中不会再出现课金要素。

游戏的主人公是一名闭门不出的家里蹲，为了偿还房租，在房东的“建议”下开始雇佣冒险者探索迷宫为自己赚钱。玩家可以帮冒险者配上装备、转职并指定目的地，然而探索过程中玩家只能旁观不能插手，充满变数的冒险也是游戏的一大特点。冒险者带回的道具可以卖掉换钱，这些钱要用于购买道具、强化冒险者、支付房租或捐给村子。玩家要通过周而复始的冒险积攒金钱，顺便完成房东给出的各项挑战。









本体免费（含课金要素） Android/iOS



她的遗言

彼女は最后にそう言った

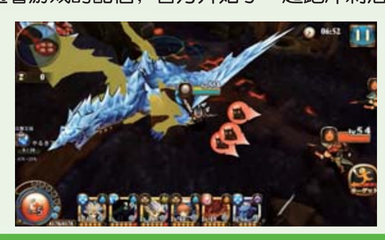
■ SYUPRO-DX ■ 日版 ■ AVG

游戏剧情讲述的是主人公中秋晋太郎突然收到了一封4年前因不明原因而死亡的女同学相乐七海的来信，晋太郎收到信后，因不明原因而不断地在收信当天，同时也是村里举行死者祭典的日子里无限循环。无论时间如何流逝，今天的明天依旧是今天……陷入了循环的晋太郎决定在这不断重复的日子里找到那个给他寄信的人，同时也要查明4年前的那个事件的真相。





游戏画面采用8位点阵风格，操作简单，只需要点击要去的位置，角色就会自动移动。游戏的BGM十分好听，在剧情对话中也切换得相当到位。剧情的推进很简单，找到头上有“！”标记的人物对话即可，当然某些部分需要加入自己的推理寻找目标任务或地点，找到足够的证据后时间会自动转移到第二天。除了主线外，还有很多支线剧情可以探索，游戏中还设置有各种支线成就。



本体免费（含课金要素） Android/iOS



星环传说

オービットサーガ

■ GameBank ■ 日版 ■ A・RPG

本作是一款召唤兽题材A・RPG，游戏中玩家化身为召唤师，在6个世界观各异的关卡里进行冒险。每个玩家都拥有被称为星岛（スター アイランド）的领地，玩家之间可以互相进攻对方的星岛，展开攻防战。作为召唤师，召唤出被称为“守护者”（ガ－ディアン）的召唤单位来战斗是游戏的基本，每个守护者都有着不同的特性，如有的会积极进攻、有的会积极破坏陷阱等，所以就算是看上去很弱小的守护者，只要适才所用也能发光发热。玩家还可以对自己的守护者进行强化，除了一般的升级外，部分守护者还能通过进化的方式变成别的形态，当然能力也会得到质的飞跃。守城的玩家除了利用守护者外，对自己的星岛进行改造、强化防守能力也是获胜的关键。随着游戏的配信，官方开始了“起跑冲刺活动”，开号能获得各种各样的礼包。







参战作品

- 圣战士登拜因
- 圣战士登拜因 OVA
- ★巨神高克
- 绝对无敌雷神王
- 勇者王 GaoGaiGar
- ★机甲界加里安
- ★ SD 高达外传
- 剧场版 机动战士高达 00 先驱者的觉醒
- 机动战士高达 UC
- ★机动战士高达 AGE
- 剧场版 超时空要塞 F 虚空歌姬
- 剧场版 超时空要塞 F 恋离飞翼
- ★超时空要塞 30 连接银河的歌声
- 真魔神 冲击！ Z 篇
- 魔神凯撒 SKL
- 机动战舰

※ 带★为系列初次参战作品

由人气作品编织而成的新故事！

继 PSV 的《第 3 次机战 Z 天狱篇》之后，今年 3DS 平台也迎来了自己的新《机战》作品——《超级机器人大战 BX》，第一报先来看看参战作品情报。

S・RPG 战略角色扮演		
3DS	超级机器人大战BX スーパーロボット大戦BX	
BNE	日版	预定2015年8月20日
无对应周边	1人	6640日元

战斗画面一举公开！

SD 高达外传

机体名	骑士高达
机　师	无
武器名	连续攻击

本作的战斗动画和 3DS 上的前作《机战 UX》一样为全语音，并且对应 3D 功能。

拉克罗亚的勇者参上！



▲虽然是以集换式卡牌为主的作品，但有着严谨的世界观。

魔神凯撒 SKL

机体名	魔神凯撒 SKL
机　师	海动剑、真上辽
武器名	剑枪（乱舞）



近距离的手枪乱舞！

▲海动和真上两人分别负责格斗战和枪战。

机动战士高达 UC

机体名	独角兽高达（毁灭模式）
机　师	巴纳吉・林克斯
武器名	NT-D 连续攻击



可能性之兽驰骋于战场！

▲光束军刀和光束拐棍的连续攻击。

机动战舰

机体名	机动战舰抚子
机　师	百合香、琉璃、惠、凑
武器名	重力波炮



抚子号！出发！





▲为了对抗木星蜥蜴而开发的战舰，不过搭乘上去的尽是一些“怪人”。

机动战士高达 AGE

机体名	高达 AGE–3
机　师	吉欧・明日野
武器名	布拉斯迪加农炮

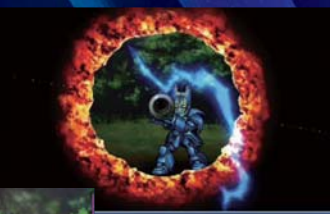


巨炮的强力一击
将敌人粉碎！

▲由 AGE 系统根据吉欧的模拟战斗数据进化出来的第三代高达。

巨神高克

机体名	高克
机　师	高克、田神悠宇
武器名	改造 180mm 炮





有自我意识的
“巨神”觉醒了

▲在谜之小岛上遇到危险的悠宇被巨大的机器人所救。

剧场版 超时空要塞 F 虚空歌姬
剧场版 超时空要塞 F 恋离飞翼

机体名	YF–29 杜兰德尔
机　师	早乙女阿鲁多
武器名	一齐射击



划破宇宙的圣剑

▲使用战斗机形态接近敌人后再变成人形将全弹发射出去。

真魔神 冲击！ Z 篇

机体名	魔神 Z
机　师	兜甲儿
武器名	胸部火焰

向残酷的命运发起挑战





▲为了对抗觊觎光子力的机械兽军团，甲儿搭上了魔神 Z。

机甲界加里安

机体名	加里安
机　师	乔尔迪・博德
武器名	连续攻击

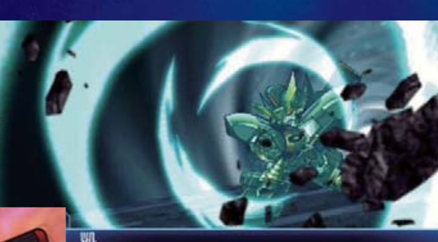


亡国王子的复仇之路

▲加里安使用的武器是蛇腹剑，可以先用鞭子形态束缚住敌人后再施以攻击。

勇者王 GaoGaiGar

机体名	GaoGaiGar
机　师	狮子王凯
武器名	地狱与天堂



赌上人类存亡的战斗

▲ GaoGaiGar 的必杀技之一，用双拳穿透敌人的装甲取出佐达核心。

剧场版 机动战士 高达 00 先驱者的觉醒

机体名	00 高达（粒子储存罐型）
机　师	刹那・F・清英
武器名	Trans-Am 发动







变革者所指向的道路是……

▲天人和 ELS 的战斗正式打响。

圣战士登拜因

机体名	比尔拜因
机　师	翔・沙曼
武器名	超级奥拉斩



使用奥拉力量为和平而战

▲被召唤到地下世界的翔・沙曼，驾驶上被称为圣战士的机体开始了自己漫长的战斗。

超时空要塞 30 连接银河的歌声

机体名	YF25
机　师	里昂・榊
武器名	一齐射击





年轻少尉飞向银河！

▲《机战》中少有的来自游戏的作品。

绝对无敌雷神王

机体名	雷神王
机　师	日向仁、月城飞鸟、星山吼儿
武器名	雷神剑





我们是地球防卫组

仁
「ライジンソォオード！」

▲三人分别驾驶剑王、凤王和兽王三架机体，合体后便成了雷神王。

制作人访谈

B.B 娱乐・制作人

左 宇田步 负责过《机战 L》、《机战 UX》等作品的制作。

BNE 娱乐・制作人

右 塚中健介 参与过“《跨界计划》系列”、“《机战》系列”制作。



《机战 BX》是?

——3DS 在《机战 UX》之后终于迎来了新《机战》，请问开发是何时开始的?

宇田：《机战 UX》发售之后，我们得到了玩家的反馈，便开始了本作的开发。

——标题的《BX》有什么含义吗?

宇田：这个是生造词，表示“照亮未知事物的光”，这也和本作的内容有关，具体需要玩家在实际游戏中体会。

——《UX》和《BX》两个标题有一定相似之处，请问故事之间有联系吗?

宇田：两部作品都是独立的，《BX》的故事会在本作里就消化完。

关于参战作品

——说到“《机战》系列”就不得不提参战作品，请问这次的参战作品的看点是什么呢?

宇田：为了和 4 月发售的《第 3 次机战 Z 天狱篇》区别，这次加入了一些很久没参战的作品，如《机动战舰》就是《机战 AP》以来再次参战，还有《勇者王 GaoGaiGar》则是《机战 W》以来。



塚中： 还有一些80年代的作品，如《巨神高克》和《机甲界加里安》。并且在《机战UX》里加入《SD高达三国传》受到了好评后，这次把有其他SD高达——骑士高达登场的作品《SD高达外传》收录了进来。
宇田： 新世代的作品有《机动战士高达AGE》，还有来自同是游戏的《超时空要塞30 连接银河的歌声》。

——我想很多玩家都会有疑问，像《高达AGE》这样时间跨度很大的作品，在游戏中是怎样处理的呢？
宇田： 游戏里主要描写的是“吉欧篇”。
塚中： 首次情报就先放出了吉欧和高达AGE3，当然其他的角色也会……请大家期待续报。

充满魄力的战斗演出

——作为3DS的第二作《机战》，会运用到《机战UX》制作中所获得的经验吗？
宇田： 因为已经制作过一次3DS的《机战》，所以刚开始制作本作时非常顺利，不过因为要对应New 3DS，比《机战UX》的解析度会更高，总的来说还是不轻松。

——作为和参战作品一样受注目的要素，能和我们说说战斗动画方面的消息吗？
宇田： 就像之前所说，战斗动画提升了解析度。还有为了使特写画面能达到原作那样的魄力，以及在贯通整个游戏的统一感上，我们下了很多工夫。
塚中： 当然和《机战UX》一样是全语音。

——也有活用3D功能的演出吗？
宇田： 无论是从里向外，还是从画面一端到另一端等，能让玩家享受到3D效果的演出都有加入进来。

战斗系统

——《机战UX》里采用了2架机体组队的搭档战斗系统，这个在本作也有吗？
宇田： 搭档战斗系统继承了下来，并且加以强化。和《第3次机战Z 天狱篇》的双机战斗系统有所不同，玩家可以体验到本作独有的战略乐趣。

——通过不同角色组队让部队全体获得各种效果的战术指挥系统还在吗？
宇田： 战术指挥也经过改良沿袭了下来。所以即使是那些一般不参加战斗的角色，玩家也会有和他们并肩作战的感觉。
塚中： 还有部分机体特有的特殊指令也保留了下来，系统详细情报会在续报中送上，请大家稍等。

——最后请和期待本作的玩家说几句话吧。
宇田： 本作预定在8月20日发售，希望《机战BX》能陪大家度过这个夏天，现在制作组每天都在拼命制作，敬请期待。
塚中： 《机战BX》是3DS的第二款《机战》，战斗演出和系统都得到了强化，希望系列粉丝从这些方面来体验这次的新参战作品。另外也希望初次接触《机战》的玩家能把本作当作是独立的作品来尝试一下。



在NDS平台发家的“《光辉圣约》系列”最新作，在时隔五年半之后转战PSV平台，以全新的姿态与玩家们见面。这次的男主角不再是骑士，而是一名见习调响师，通过特殊能力，引导拥有诗之力的12名女主角共同战斗，下面就来看看本作的详细情报吧。

调响诗姬，演奏命运！

LuminousArc INFINITY
ルミナスアーク インフィニティ

文 阿鲁
美编 Juxi

S·RPG	战略角色扮演	
PSV	光辉圣约 无尽 ルミナスア－ク インフィニティ	
Marvelous	日版	预定2015年8月6日
对应周边未定	1人	7344日元

本作是一款在天青石的宝石之力守护的世界里，见习调响师希德和12名女主角的故事交织展开的幻想S·RPG。

作为调响师，率领12名女主角进行战斗

玩家所扮演的调响师，是通过辅助拥有诗之力的女主角们，将这股力量引导出来的职业。平日里通过与12位女主角交流加深的羁绊，在战场上会推动战局朝着有利的方向发展。





有效地使用魔法，让战局变得有利

作为战场的指挥官，玩家要对女主角下达指令，以寻求战斗的胜利。考虑到敌人的属性、地形等多方面因素，活用“天青石炸裂”、“歌连接”等魔法效果来对敌是战斗时的重要一环。

白菜：中规中矩的系统与讨巧的人设，用心制作的话还是能成为不错的游戏的。

战斗结束之后与女主角共享战后休憩的安宁

与女主角的羁绊除了能在激烈的战场上不断加深外，战后休憩时与特定的女主角对话，也能迅速拉近与她们之间的关系。在战后休憩中，能发现女主角们和战斗时截然不同的全新魅力。



故事简介

这个世界被选中的少女们所围绕。

掌管世界运转的是九柱之宝石“天青石”。
这种寄宿了神之力的石头，需要被选中的少女们来支撑。

少女们通过咏唱“诗”来为天青石注入魔力，让世界充满魔力，
勉强保证人们的安宁生活。

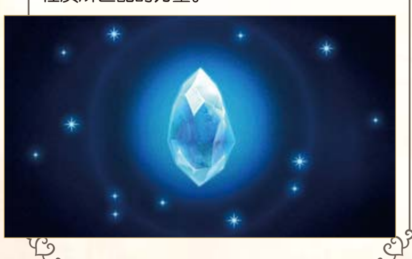
居住在浮游大陆“弗洛迪亚”的年轻调响师“希德”，
陪同师傅来到了由皇王布里吉塔统治的艾尔・亚修皇国。

今天是每年一度召开的皇王的典礼。
典礼上暗中活跃着形迹可疑的集团“阿玛德乌斯”。
从听到那个集团的计划开始，希德的人生由此改变。

关键词

天青石（ラピス）

大量存在于这个世界、类似宝石一样的物质。注入魔力后，就能使用与该天青石的性质所匹配的力量。



调响

所有的天青石都拥有独自的旋律，听取这些旋律并将其与女主角的诗歌旋律融合在一起便称为“调响”，这类能进行调音的人被成为“调响师”。



IDOL

“Incredibile Dilectio Orbis Loquere ad Ludus”的简称，指代能够感受到天青石的旋律，如调响师一般通晓旋律，献出混合着魔力的音乐的一类人。她们与天青石共鸣并注入魔力，并发挥天青石的力量以维持世界的运行。



冒险舞台

以浮游都市弗洛提亚为据点巡游世界



漂浮在高空的都市弗洛提亚（フロ−ティア），是不受他国干涉的永久中立国。这里是主人公希德居住的城市，同时也是整个冒险的据点。希德和女主角一行人利用浮游都市进行移动，巡游世界各地。

浮游都市的内部设施

作为冒险据点兼移动手段的浮游都市弗洛提亚，其内部配备了丰富的设施。

指令室

操控浮游都市进行移动的司令室，透明的地板下面能看到可以制造水的巨大“泉之天青石”。



回廊

被“泉之天青石”所制造的水流环绕的回廊，一起冒险的女主角们的房间就在此处。



食堂

干净整洁的食堂，娅库雅每天都在此烹饪。虽然很宽阔，但会来这里的人并不多。



动力室

放置着巨大的“重力之天青石”作为动力源的浮游都市的心脏，配备有纤细的魔法装置，只有主人公的师傅才能胜任整备工作。



阳台（テラス）

环境很棒的阳台是放松身心的最佳去处。



剧场（ステージ）

设置在浮游都市中央城前的剧场。虽然规模逊色于各国的专用剧场，但却非常漂亮，当“泉之天青石”的魔力蓄满时，可在此处进行“诗之仪式”。



泳池（プ−ル）

蓄积了大量的水，是这个世界最贵重、奢华的泳池。在各地停留之际也会对一般人开放，因此在此处戏水的人非常多。



游戏系统

与女主角们加深羁绊

游戏由剧情和战斗两大部分组成。其中剧情部分又包含了自由行动和战后休憩两部分，玩家可在此时与女主角交流加深羁绊；战斗部分则需要完成指定的战斗条件，通过战斗来培养女主角的能力。

自由行动

推进故事、发展剧情的阶段，玩家可在据点弗洛提亚内移动，并与女主角们交流，也可以前往世界地图完成支线任务和自由战斗。



战斗

以达成关卡条件为目标，操控女主角们进行战斗。胜利后同伴会得到成长，并获得金钱和道具。



战后休憩

该阶段可与女主角进行更为亲密的接触，可借此机会大幅提升与女主角之间的好感度。



率领女主角们尽情战斗

战斗时，要考虑到女主角的移动距离、攻击范围、与敌人的相性、地形的高低差等因素，有战略性地指挥女主角们的行动。行动顺序由倒计时数字表示，该数字会随着行动的不同而发生变化。

►受到背部攻击会造成巨大伤害，行动后要注意自己的朝向。





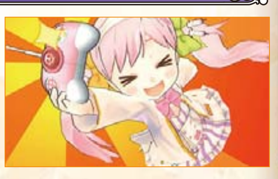


增强“诗”能力的“歌连接”



女主角们能使用特殊技“歌连接”，能在一段时间内提升指定范围内女主角们的能力。获得“歌连接”效果的女主角的四周会出现名为“合奏场”的圆环，“合奏场”重叠的地方可产生共鸣，共鸣处的角色获得的效果也会倍增。

究极大魔法“天青石炸裂”



当“天青石”的魔力蓄积到最大时，便可以咏唱诗歌，发动究极大魔法“天青石炸裂”。每位女主角的这项招式都对应一段特殊动画。

借用同伴必杀技的“舒缓二重唱”

每位女主角都有自己擅长的属性魔法，在发动“舒缓二重唱”时，会借用同伴的魔法进行攻击，需要女主角之间的好感度达到一定高度时才能发动“舒缓二重唱”。



阿鲁：虽说每位女主角的究极大魔法都对应特有的动画，但应该很快就会看腻吧。

合体必杀技“二重唱直击”

两位女主角协力发动的必杀技，该技能的属性会根据敌人的弱点自动变化，是非常强力的必杀技。



自由选择难易度

在选项菜单里，玩家可随时变更游戏的难易度，不擅长S・RPG的玩家可选择EASY难度轻松攻关。除了难易度的选择外，还有其他诸多设定可进行变更。



培养自己喜欢的角色

女主角们通过在战斗中积攒经验获得成长，在战斗中，做出攻击、回复等行动时都能获得经验值，想培养自己喜欢的女主角，就多让她参与战斗吧。

领队



玩家可在出击的女主角中任命一名领队成员，该成员在战斗中的攻击力提升，获得的经验值也会更多，适合用来培养心仪的女主角。

战斗排名

女主角们获得经验值的时间并非在战斗中，而是完成战斗后，此时会根据每位角色在战斗中的表现进行排名，并给出对应的奖励。出击角色中最为活跃的人会获得“MVP”的称号，可获得更多的经验值加成。

角色介绍

弗洛提亚的青年调响师

希德

（シ-ド）

CV：冈本信彦　身高：171cm 体重：53kg

看不到干劲，不会对别人表明真意，但实际上是一个比他人更加温柔和富有正义感的青年。幼年时期，自己的国家被毁灭，被那时巡游经过的弗洛提亚所救。





严重兄控的调响师助手

娅库雅（アクア）

CV：芹泽优　身高：158cm 体重：47kg

希德的义妹。缺乏自信，同时容易害羞，但却是个经常挂心着哥哥的认真孩子。从年龄来看，还有些小孩子气。

『哥哥，早上了哟，喂，快起床啦』

『所谓的骑士，就是对选中的主人尽忠到最后』

如恶魔般姿态的哀伤骑士

玖卡（ジォ-カ-）

CV：悠木碧　身高：171cm 体重：53kg

骑士风格的少女，话也不多，是女主角中难得的拥有老成的判断力和常识的人。自身被恶魔附体，当恶魔的部分表现出来时，人格也会改变。自被恶魔附体后年龄便再无增长，因此有着外表看不出来的高龄。对自己和他人都非常严格，无法容忍撒娇和背叛。自身拥有与恶魔毫无关系的不幸体质，会引来各种不幸的事件。

『想和我说悄悄话吗，待会儿到房间里来吧，我会好好款待你的』

露出过多的恐怖魔女

维尔莉特（ヴァイオレット）

CV：由加奈　身高：164cm 体重：52kg

魔力、头脑、身材、容貌都是顶级水准，但每次都在最后时刻掉链子的大姐姐。酒品不好，喝醉了喜欢脱衣服，不过平时已经露出过多，对此几乎毫不介意。人生经验丰富，很会照顾人，但对待敌人非常残酷、冷彻。



阿鲁：露出过多的大胸姐姐……警察叔叔就是她！



精通一击必杀武术的鬼族少女

飞兰
（フェイラン）

CV：新井里美　身高：150cm 体重：42kg

正义感很强的少女，弱者的同伴。很爱照顾人，但由于和深陷迷信的人类之间有着不同的常识和价值观，时常会产生隔阂。与其说她不撒谎，不如说是不能撒谎，如果做了坏事角就会伸长，当角变大后就会失去人类的姿态，因此能够维持人类姿态的鬼可以说是纯粹的善鬼。在鬼族之中也是为数不多的、能压制住破坏冲动的鬼。

拥有悲伤的过去，
却吊儿郎当的活泼复仇者

西索卡
（ヒソカ）

CV：佐仓绫音　身高：162cm 体重：48kg

爱说、爱笑、爱恶作剧、爱冷笑话，跟谁都关系很好，但却不会真正敞开心扉的女生。喜欢读书，但不擅长阅读非故事类的读物。很喜欢忍耐，比如耐饿、耐寒、憋气等，是个能从忍耐中获得快感的隐性受虐狂。

为解开世界之谜而四处旅行的原教师

霞
（カスミ）

CV：内田彩　身高：159cm 体重：49kg

端庄贤淑的大和抚子，性格温柔待人亲切，笑容不绝。但生气时会笑着拔出刀剑，说些吓唬人的话。基本上是认真靠谱的性格，但偶尔也会展现出天然冒失的一面。喜欢占卜，为了解开发生在各地的诅咒之谜而环游世界，也因此懂得很多知识。泪腺脆弱，非常不习惯恋爱相关的话题，性格开朗积极，基本没有负面感情。梦想是成为一名考古学家。

『诶，真遗憾！还以为搞好关系就能让你帮我还钱呢』

负债累累的超天才发明家

帕露丝
（パルス）

CV：久野美咲 身高：146cm 体重：36kg

十分擅长机械，经常搞出黑科技发明的博士。年幼时经常没日没夜地进行研究，缺乏一般的常识。对于感兴趣的事物，就算会造成他人的麻烦，也会不择手段搞到手。由于搞发明太费时间，经常睡眠不足，因此也经常没来由地情绪高涨。

极度认生，看上去缺乏活力的少女

拉娜
（ラナ）

CV：大桥彩香 身高：183cm 体重：58kg

虽然非常漂亮，但自己和周围的人都几乎没有察觉。有一定尺寸以上的大型生物靠近时，会害怕到几乎晕倒的程度，能勾起他人的保护欲。不擅长表达感情，虽然心思慎密并感情丰富，却因为无法用语言传达出来，因此经常被别人误解。说话经常采用疑问句式，偶尔也会为自己出一些哲学般的难题。





拥有天赋才能的皇王

布里吉塔
（ブリジッタ）

CV：内田真礼 身高：155cm 体重：45kg

品格、才能和自信满溢，拥有领袖气质和决断力，可以说是最接近英雄形象的女主角。身为讨厌失败的完美主义者，私下会付出比别人更多的努力。天生拥有鹤立鸡群的领袖气质。由于接受的是皇王教育，因此有时会做出现实而残酷的决定（为了维护大部分人的利益而牺牲小部分人的利益）。饿的时候会心情不好。

白菜：皇王主力确定！



光盘 POCKET HALO 视频收录

文 乌冬　美编 Juxi

S・RPG	战略角色扮演	
3DS	跨界计划 2 勇敢新世界 プロジェクト クロスゾーン2ブレイブニューワールド	
BNE	日版	预定2015年秋季
对应周边未定	1人	价格未定

随着游戏官网的开张以及概念PV的公布，官方也开始频繁地发布参战角色消息，其中最为玩家期待的莫过于新参战作品和角色，现在就为大家介绍一下游戏内容以及对官方迄今为止公布的参战角色进行汇总。其中，参战作品列表中的“and more”真是让人期待不已呢。



带☆的为《跨界计划》新登场作品

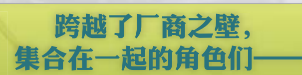
CAPCOM	SEGA	BNE
生化危机启示录	☆如龙 终焉	☆灵魂能力V
☆生化危机6	《VR战士》系列	宵星传说
《鬼泣》系列	《樱花大战》系列	《铁拳》系列
《洛克人X》系列	☆Shinobi忍	.hack//
☆《出击飞龙》系列	☆《怒之铁拳》系列	☆.hack//G.U.
《街头霸王》系列		☆召唤之夜3
☆《逆转裁判》系列		☆噬神者2

《跨界计划2 勇敢新世界》最新情报公开

自官网开张以来，BNE就不断更新《跨界计划2 勇敢新世界》的新情报。公开的情报中除了登场作品和登场角色以外，还有表现了游戏世界观的印象插画。

大幅度进化的战斗场景

重要通过简单按键，施展出如同格斗游戏一样华丽的连技攻击系统“交错主动战斗（クロス・アクティブ・バトル）”进化为“动感交错主动战斗（ダイナミック・クロス・アクティブ・バトル）”，有着“华丽而富有动感的2D角色战斗动作”、“兼顾美丽与迫力的3D视觉特效”和“将角色魅力展现到最大限度的动画特写”等让人期待的要素。



跨越了厂商之壁，集合在一起的角色们——

时隔两年有余，再次展开的跨界计划。除了来自前作继续参战的作品外，首次在本作中登场的新参战作品也会陆续公开。

《生化危机 启示录》

克里斯·雷德菲尔德

CV：东地宏树

反生化恐怖组织BSAA的创始成员。以前在浣熊市中生存，至今仍然与生化恐怖主义作战。



吉尔·瓦伦蒂安

CV：汤屋敦子

和克里斯一样，同为BSAA的创始成员。使用创世纪生化扫描器等最新装备，以及依靠敏捷的体术进行战斗。

クリス
この巨大な鎖は一体……。
どこから生えているんだ？

《生化危机6》

原浣熊市的警察，现在则是美国总统直辖特工。是在逆境之中仍不忘幽默，无所畏惧的男人。





里昂·S·肯尼迪

CV：森川智之

《鬼泣》系列



维吉尔

CV：平田广明

但丁

CV：森川智之

杂务事务所“鬼泣”的老板，兼恶魔猎人。其真正身分为传说中魔剑士的儿子，恶魔与人类的混血儿。可以轻松挥舞大剑和两把手枪。

但丁的双胞胎哥哥，与弟弟同样是半人半魔。为人渴求力量，因此选择了成为恶魔的道路。武器是模仿父亲斯巴达的“阎魔刀”。



《洛克人X》系列



反乱猎人第17部队队长。是懂得“烦恼”的思考型机器人。可以使用右臂的X能源炮等各种各样的特殊武装。

X

CV：樱井孝宏

《出击飞龙》



飞龙

CV：鸟海浩辅

属于特殊机关“Striders”的特A级战士。为了达成任务不会有任何的天真。武器是以等离子能量斩断一切的光剑“碎破”。



《Shinobi忍》

秀真

CV：岸尾大辅

忍者一族“胧”的家主。手持破魔之刀“恶食”，在政府的命令下从事秘密活动。被其带有残像的高速移动“隐密冲刺”捕捉打倒的人不在少数。

ZERO

CV：置鲇龙太郎

反乱猎人第0号特殊部队队长。对于X来说既是一位好前辈，也是无可替代的朋友。其出身有不可告人的的秘密，本人对此亦非常烦恼。



《如龙 终焉》

桐生一马

CV：黑田崇矢

身为据点在东京神室町的黑道组织“东城会”一员的男子。性格非常仗义，而且有着世间少有的男子气概，因此成为了神室町中非常有魅力的一个人。

真岛吾朗

CV：宇垣秀成

东城会直系组织“真岛组”的组长，认为与强者战斗比什么都重要的超武斗派。被桐生的强大吸引了目光，将其视为劲敌。

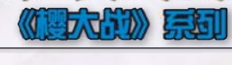
《樱大战》系列

真宫寺樱

CV：横山智佐

身怀破邪之力的花组剑士。帝国华击团・花组队员。拥有破邪之力的真宫寺家女儿。继承停了父亲的遗志，一直与扰乱帝都和平之物战斗。





《樱大战》系列



大神一郎

CV：陶山章央

帝国华击团·花组队长。出身自海军的诚实爽直青年。在多次的战斗中获得胜利，现已晋升为总司令。



艾莉卡·芳婷



CV：日高法子

身为巴黎华击团的队员，同时也是修道院的修女。是一个极度的天然呆和冒失少女，但是身怀很高的灵力。





使用枪与剑，星组的武士。纽约华击团的队员。出身自德克萨斯的开朗活泼牛仔女。所使剑法是师傅御舟传授的“御舟流剑法”。

杰米妮·桑莱兹



CV：小林沙苗

《灵魂能力V》







津

CV：大浦冬华

专门封印妖魔的一族“封魔众”的忍者。有着天真烂漫自由奔放的性格。由非常尊敬的师傅・多喜传授了“梦想拔刀流”。而在她的身体内则封印了大妖怪荒霸吐。

《宵星传说》





尤里・洛威尔

CV：鸟海浩辅

居住在帝都扎菲亚斯贫民街的青年。以前曾经把世界从可能被“星蚀”所毁灭的危机中拯救出来。现在属于公会“凛凛的宵星”。

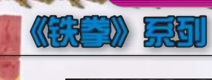
弗林・西佛

CV：宫野真守

与尤里同样是贫民街出身的青年，两人是发小，曾是帝国骑士。在离开骑士团之后，仍然在自己的骑士道道路上前进。







《铁拳》系列



风间仁

CV：千叶一伸

成为了三岛财阀年轻首领的仁。在重大计划之前，自身的“因子”却不知与什么产生共鸣，导致他非常痛苦。为了找出共鸣的原因，而参与到事件中。

三岛一八

CV：筱原正典

三岛财阀原首领，仁的父亲。由于他已经将体内觉醒的“因子”进行了解析，因此可以自由自在地进行操纵。性格非常冷血，为了自己的野心不惜牺牲血亲的性命。



《.hack//》

凯特

CV：相田沙耶香

以前曾经拯救过虚拟世界“TheWorld”，被称为“.hackers”的传说玩家。为了解决再次出现的异变而登入，从而卷入了事件之中。



.hack//G.U.

芭蕉

CV：樱井孝宏

“TheWorldR:2”的玩家。追寻着把重要的伙伴志乃变成未归还者的敌人。除了可以使用不同的武器外，还能发动被称为“凭神”的特殊能力。

《街头霸王》系列

隆

CV：高桥广树

前进的方向，乃真之格斗家之道。以“真之格斗家”为目标的流浪格斗家。使用源自暗杀拳的格斗流派，至今仍在不断旅行。

肯・马斯特

CV：岸佑二

身缠炽热的红莲火焰。与隆同门的格斗家。既是隆的好友，也是最大对手。身为马斯特财团的少当家，非常看重朋友与家庭。



《逆转裁判》系列

ナルホド
いやいやいや、それだと、ぼくたち素人が
映っちゃうし……違うと思うよ、真宵（まよい

成步堂龙一

CV：近藤孝行

以逆转的思维战斗的年轻律师。以敏锐的触觉以及一针见血的辩驳为武器。即使遇上生命危险也不会放弃追求真相的道路。

绫里真宵

CV：花村怜美

仍然在修行中！天真烂漫的灵媒师，性格坦率开朗。虽然仍然属于修行之身，但是作为灵媒师已经拥有强大的力量。



《VR战士》系列



结城晶

CV：三木真一郎

使用八极拳的青年武学家。为了变得更加而不断地修行。

出身于叶隐之里的忍者，是使用叶隐流柔术的高手。为了找寻被巨大组织捉走的母亲，不断地进行战斗。





影丸

CV：光吉猛修



《怒之铁拳》系列

阿克塞尔·斯通

CV：杉田智和

拳头的咆哮，是通往死斗的镇魂歌。隶属特殊搜查科的警察。擅长力量型拳法，而且身怀炽热的正义感。

《噬神者2》

雪儿·阿朗松

CV：能登麻美子

集合了精锐噬神者的特殊部队“BLOOD”副队长。是沉着冷静的理论派，而且是受过高强度战术训练的专业战士。

香月娜娜

CV：加藤英美里

“BLOOD”队员，性格开朗表情丰富。擅长的料理是用面包夹着关东煮做成三文治的“关东煮面包”。

《召唤之夜3》

亚蒂

CV：川澄绫子







背负着魔剑宿命的家庭教师。离开了帝国的军队，成为家庭教师的女性。继承了某座岛屿传承的魔剑“碧之贤帝”。为人温柔大方，有时显得有点天然。

公开部分概念插画！

为了表现跨界合作世界观的本作主印象插画。似乎各个世界都被谜之“金色锁链”联系在一起的样子。此外还有来自《生化危机6》、《如龙 终焉》、《噬神者2》等作品的背景。









よるのないくに

由KT社旗下的GUST公布的跨平台游戏《无夜之国》预定在8月27日发售，本作以精美的人设与建模、凄美的故事以及爽快的战斗系统吸引了不少玩家的注意，本次前线将介绍一下目前公开的情报。

文 果汁

美编 Juxi

光盘视频收录 POCKET HALO

RPG	角色扮演	
PSV	无夜之国 よるのないくに	
Koei Tecmo Games	日版	预定2015年8月27日
对应周边未定	1人	6264日元

故事相关

人物介绍

阿娜丝

CV：M·A·O

侍奉教皇厅的圣骑士。曾经因接触过夜之君王的血液而变成了半妖，依靠自己成为半妖时获得的吸血能力和用自己的血做成的魔剑与邪妖战斗。一眼看上去是个稳重而冷静的少女，其实内心相当热情。

持有打倒邪妖之力的半妖少女

圣骑士与圣女编织

世界观概述

人类与妖魔首领“夜之君王”的战斗，最终由人类获得了胜利。但是夜之君王在死亡之际挥洒出自身被污染的血液，给世界残留下了祸根。被这个青色血液喷撒到的生物，其姿态与性质都会发生改变，转生为被称作“邪妖”的怪物，它们从人类手中夺走了夜晚的世界。从那以后，在这片大地被阳光照耀时便是人类活动的时间，可是一旦黑夜降临，邪妖便会蠢蠢欲动，让整片大地变成无法安眠的“无夜之国”。接触了青色血液，获得了“吸血”这一被诅咒的能力的少女，在“无夜之国”里为了人类而活着、为了一位成为夜之祭品的少女而战斗。

琉莉蒂斯

CV：五十岚裕美

内心温柔的新晋圣女

被选为当代圣女的少女，被赋予了牺牲自己的性命去封印夜之君王的使命。居住在寄宿舍时就和阿娜丝是亲友。某种程度上把握了教皇厅的意图，但还是接受了作为圣女的命运，爱称是“琉琉”。

赛门

CV：寺杣昌纪

言谈举止都显得稳重的酒店经理

酒店的经理兼咖啡屋的店主，经常擦拭着杯子与玻璃，如果有人来访的话就会在绝妙的时机递出饮料。因为酒店受到教皇厅的影响，所以赛门接受到了教皇厅下达的、辅助圣骑士阿娜丝的指令。他以冷静的态度，像对待亲人那般辅助阿娜丝她们。

库丽丝托佛洛斯

CV：黑泽知叶

把真心隐藏在假面之下的妖魔

佩戴着面具，栖息在歌剧院的纯血妖魔。会挥舞着指挥棒，奏响诱惑听众迈向死亡的破灭交响乐。数次出现在阿娜丝面前并给予助言，但是其行动与目的尚不明了。

的凄美故事

战斗系统

从魔系统



阿娜丝拥有能与被称为“从魔”的使魔们缔结契约、并召唤它们出来战斗的能力。与阿娜丝一同战斗的从魔们种类繁多，个性丰富，有遵从本能不断进行攻击的、亦有担任回复职责的等等。它们和阿娜丝一样，同样设有HP与SP，下文将介绍其中的两个种类。



攻击型

遵从阿娜丝的命令，直至歼灭邪妖为止都会不断发动攻击的血气旺盛的从魔。





▲从魔在战斗结束后会获得经验值，成长后能力值会提升并习得新的能力。

支援型

能回复体力与异常状态，还懂得采取提升能力值等行动，擅长后方支援技能的从魔。

▼使用道具“依代”，便可以与从魔签订契约。



武器形态改变

阿娜丝能把自己的血变化为武器，并以此与邪妖进行战斗。阿娜丝使用的武器存在着各种形态，根据战况的变化来改变武器的形态能让战斗变得更加轻松，一旦武器形态发生改变，从魔的行动也会产生变化。下文介绍目前公布的武器形态。

剑

阿娜丝的初始武器形态，攻击的速度与范围都有着很好的平衡性，无论在哪种战场上都能发挥作用。

铳

远程武器，能射出提升从魔的攻击力又或是回复HP的子弹。在阿娜丝使用铳的时候，从魔们会积极靠近敌人从而保护阿娜丝，让阿娜丝能够在远距离安全地射击。

白菜：绝美的人设+王道的系统，本作相当值得期待！

变身系统

身为半妖的阿娜丝能依靠血之觉醒进行变身，在战斗时画面左下方的变身槽积蓄至最大值时就能发动变身技能。变身后的阿娜丝能使用强力的攻击消灭敌人，比平常拥有更大的攻击范围、更快的移动速度等，是属于王牌一样的强大技能。



◀阿娜丝的变身形态会根据不同的从魔编队而产生改变，探索不同的从魔能让阿娜丝变身成什么形态也是本作的乐趣之一。



▲在阿娜丝变身的时候，从魔的能力值也会提升。

与大型邪妖战斗！



在战场的终点通常会有大型邪妖等待着阿娜丝。大型邪妖也有很多种，它们与阿娜丝的激烈战斗会是本作的看点之一，如何编成从魔队伍配合自己的战斗风格来对付大型邪妖，是玩家需要思考的要点。



◀与大型邪妖战斗的战场上还存在着类似炸弹、针山等危险的陷阱。

异世界与成长系统

阿娜丝的血之力是在异世界觉醒的，在觉醒之后，阿娜丝便能自由前往异世界。在异世界里，阿娜丝遇到了与琉莉蒂斯长相几乎一样的少女——魔剑尤鲁德的巫女。阿娜丝可以通过给尤鲁德供奉打倒敌人后获得的血（Blood），使自身获得成长。



▲巫女会对阿娜丝提问，根据玩家的回答甚至会影响故事的走向。



◀供奉血液需要阿娜丝换上正装，成长后不仅能力值会提升，也会习得更多技能。

战锤

足有一人高的巨大武器，虽然动作迟缓，但是一击的威力很高，能够击飞敌人。在阿娜丝使用战锤的时候，从魔的攻击能让敌人陷入眩晕状态，趁着敌人晕头转向的时候用战锤给予沉重的一击，能造成巨大的伤害！





◀新的武器形态会根据阿娜丝自身的成长而解放。



文 乌冬 美编 咕噜

新感觉的狩猎解禁

ACT	动作·狩猎	
3DS	怪物猎人 × モンスタ－ハンタ－×	
Capcom	日版	预定2015年冬
对应周边未定	1～4人	售价未定

当各位猎人都以为是下一作《MH》是5代的时候，Capcom冷不丁地扔出了《怪物猎人 ×》这个变化球。作品标题中的 × 代表的是单词Cross，意为“交叉、交错”，表明本作是用至今为止各代作品累积下来的经验和新要素交错融合出来的一款新作品。上辑光盘中已经送上了本作的PV，这辑来看看正式的书面情报。另外由于官方已经给出了正式中文名，斩击斧和蓄能斧的叫法分别改为剑斧和盾斧。

狩猎风格

狩技



新地图

佩尔纳村

新装备

四大怪物



本作中每种武器都有着名为“狩技”的攻击招式，首先要选择适合的狩技来狩猎。狩技种类多种多样，从大招到强化自身的招式，再到回复周围同伴的招式都一应俱全。

让武器招式的可能性无限扩大的特殊技

选择的狩技不同也会使立回变化！？

▶狩技有着各种各样的效果，会对立回产生很大的影响，再加上不同的狩猎风格，可搭配出不同的组合。





全 14 种武器都有着各自的狩技

大剑

片手剑



太刀



双剑



长枪



铳枪



锤子



狩猎笛



剑斧



盾斧



操虫棍

弓



轻弩



重弩



狩猎风格

本作每种武器还有4种不同的“狩猎风格”，是制御空间系还是化危机为转机系，根据风格的不同狩猎方法也会改变。

决定狩猎个性的4种狩猎风格

空中特化风格！？





轻弩 × 狩猎风格①

▲从高空向怪物射击，看来本作中自主跳跃已经不是操虫棍的专利了。

也有旧风格的立回？



片手剑 × 狩猎风格②

◀当然也有典型风格的攻击和动作。不过大家可留意图中武器的颜色是不同的，也许根据武器种类的不同还会追加新要素。

大剑 × 狩猎风格③

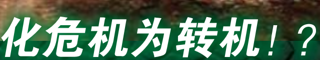


▶强力的狩技给予怪物重创，看来是特别强化了狩技的风格。

狩技特化风格！？

双剑 × 狩猎风格④

▶直接穿过雄火龙喷出的火球发动攻击，是把危机转化为机会的狩猎风格。



化危机为转机！？



《MH×》登场的新装备

这里公开新装备的设定图，其中“佩尔达系列”是本作中猎人的初期装备。

佩尔达系列・武器



佩尔达系列・防具



新防具 01



新防具 02



怪物

至今为止每部《MH》都有一只作为游戏主题的标题怪物，当然本作也不例外，而且这次还有四只，下面来认识一下。

竟然有四只新标题怪物

四大标题怪物①

兽龙种怪物

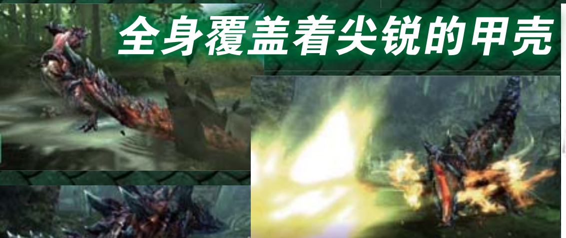
全身覆盖着锐利强韧甲壳的兽龙种，甲壳看上去和铠甲一般，非常具有魄力。和身体一般长的尾巴也非常显眼，犹如剑一般，并且特定情况下尾巴尖端的颜色还会发生改变，从而带来性质上的变化，不知道会对狩猎带来什么影响。

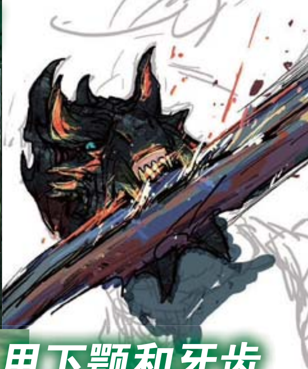
状态变化①

状态变化②



全身覆盖着尖锐的甲壳





▲除了用巨大的尾巴展开攻击外，还有激烈的吐息攻击，招式非常丰富。



▶用下颚和牙齿研磨尾巴的动作，这个行动后尾巴的状态会发生变化？

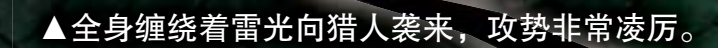
用下颚和牙齿研磨尾巴？

袭向猎人的激烈雷光！









▲全身缠绕着雷光向猎人袭来，攻势非常凌厉。

鲜艳的翅膀和充满个性的头部

四大标题怪物②

飞龙种怪物

有着巨大美丽翅膀的绿色飞龙，漂亮的甲壳以及巨大的头冠让人过目不忘，从图中可确认它会使用头冠放出雷光攻击猎人，应该是雷属性的怪物。



巨大的身体就是武器！



▲巨大的身体即使是一个小动作都破坏力惊人，冲击力之大连地面也震得裂开。





压倒性的巨体和长鼻

四大标题怪物③

牙兽种怪物

四只标题怪物中体型最大的牙兽种怪物，从截图和设定图中可看出猎人在它面前简直微不足道。头部覆盖着像头盔模样的甲壳以及长长的鼻子也是其特征。

四大标题怪物④

海龙种怪物

有着细长躯体和鲜艳体色的海龙种怪物，看起来很敏捷的外表不知道有着怎样的攻击方式。从设定图中可看到其前脚上有着独特的钩爪，截图中则还可以确认它会使用吐息攻击。

像肥皂泡般的吐息







▲▶用肥皂泡来形容再适合不过的吐息攻击，从图中可看到肥皂泡命中后还会残留在猎人身上。





体色和姿态都给人神秘的感觉

新据点

《MHX》中玩家到访的是名为“佩尔纳村”的新据点，这里虽然位于人烟稀少的高原，不过任务柜台、武具加工店等都一应俱全。

位于连绵山间被自然环抱的高原村庄







佩尔纳村的村民

▲热情欢迎猎人的佩尔纳村村民，在狩猎生活中需要和他们长期打交道。

艾鲁猫们也会登场！



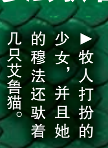
▲系列的吉祥物——艾鲁猫也确定会在本作登场，活跃村庄气氛的以及猎人的狩猎都不能少了它。

村里的穆法



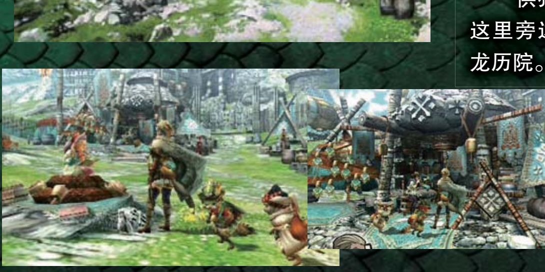
◀佩尔纳村周边生息的动物，村里一般作为家畜驯养。

穆法驮着艾鲁！？





▶牧人打扮的少女，并且她的穆法还驮着几只艾鲁猫。



邻接佩尔纳村的

集会所

供猎人聚集并一起挑战任务的区域，这里旁边是调查各地怪物生态的机关——龙历院。



▲场地开阔的一带就是集会所，有着任务柜台等设施。

集会所的人们

集会所里聚集着如龙历院的研究员等各种各样的人，另外还有一个像公会长老一样的人物……

充满回忆的村子也存在！

正如标题的“交错”那样，旧系列中作为据点的村子也会在本作登场，不过究竟在何时登场以及发挥着什么样的作用还得等续报才能得知。

可可特村 /《MH》



波凯村 /《MHP2》



行云村 /《MHP3》



新地图

这次新增的地图是有着许多原生植物的原始森林，其中包括了广袤的草原、巨大植物林立的森林、神秘的洞窟等非常值得探究的场所。

生息着未知植物和怪物的原始森林

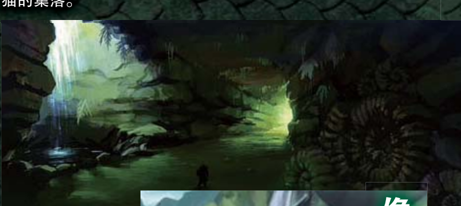




这是兽人种的……？



▲在森林深处发现了兽人种的图腾，说明附近有着野生艾鲁猫的集落。



▲阴暗的洞窟，猎人位置右边的巨大化石非常显眼，正好突出了“原始”的主题。

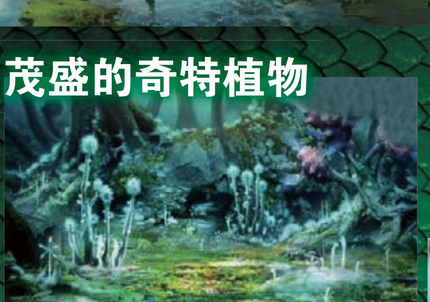
像是营地的场所



草食种怪物“利莫塞特斯”

新地图里当然还少不了新怪物，这里首先公开的是叫作“利莫塞特斯”的草食种怪物，有着长长的脖子以及巨大体型，不过除此之外其他信息都尚未判明。

茂盛的奇特植物



▲生长着许多会发光的奇特植物的场所，不知道植物能否采集来作为素材。

◀虽说草食种一般都很温顺，不过那么大的体型还是不惹为好。

需要仰头才能看全的巨体





◀站在利莫塞特斯旁边就可深知其体型之大。

文 库玛 美编 香山

欢迎来到艾鲁村！

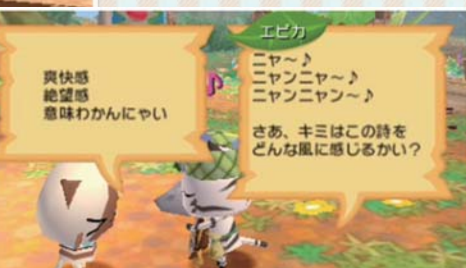
SLG	模拟		
3DS	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 DX モンハン日记 ぽかぽかアイルー村 DX		
Capcom		日版	预定 2015 年 9 月 10 日
对应周边未定		1 ~ 4 人	4309 日元

猎人们又可以与萌萌的艾鲁猫一起玩闹啦！系列新作《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 DX》将于 2015 年 9 月 10 日正式发售。作为系列作品的最新加强版，本作强势登陆 3DS，除了尽数保留过去大受好评的要素，当然也增加了不少全新的内容。下面就一起来看看本作迄今为止公开的情报吧！



建设与扩张！发展艾鲁猫的村子喵～

与同伴一起建设村子，增加新设施。不但能在这些设施内尽情游玩，还能采集到不同的素材！



最初的村子里只有寥寥数只艾鲁猫。随着村子的发展，能吸引更多不同艾鲁猫的到来！

寻找同伴！收集更多的艾鲁猫～

这就是艾鲁猫的生活喵！

组成艾鲁猫大队！一起出发去探险喵~

与村子里的艾鲁猫组队一起探险。在探险过程中收集道具，也许会遇到出人意料的强敌？





每晚都是宴会！大家都辛苦啦~

辛苦了一整天，一起热热闹闹地开个宴会吧！不光能吃到不同的大餐，还能加深同伴间的羁绊哦。

3DS《暖洋洋的艾鲁村 DX》追加要素满载！

茂密的枝叶间，阳光投落斑驳的光点。这个充满祥和氛围的新设施名为“树荫小巢”，玩家可以在这里与可爱的怪物幼体互动，被那萌萌的动作与表情治愈。



新设施 树荫小巢



◀大怪鸟幼体

▲火龙幼体

与这些可爱的幼体打好关系，说不定还会有什么特别的奖励……

猎人们了若指掌的怪物幼体将登场！

“艾鲁援助团”登场！

对《怪物猎人 4 G》中“团长”与“旅团看板娘”抱有憧憬之情的两只新艾鲁猫，再加上装备了“千刃龙”高级套装的艾鲁猫——“艾鲁援助团”堂堂登场！这三只“角色艾鲁猫”也将驻扎玩家的艾鲁村，大家齐心协力，一起发展村子。



团长

“艾鲁援助团”的团长。环游世界，寻觅未知宝藏的藏宝猎人。

看板娘



“艾鲁援助团”的看板娘。无比憧憬《MH4G》中旅团的看板娘，现正超勤奋地每日学习中。

雷吉奥斯

“艾鲁援助团”的猎人。穿了一身极品好装备，真正实力却十分可疑。

探险任务新怪“千刃龙”将出现！

新敌人将在探险任务中登场——来自《怪物猎人 4 G》的千刃龙！全身包裹在闪烁着黄金光辉的鳞片中的凶恶飞龙种。强韧的翅膀与锐利的双爪将阻挡艾鲁猫大队的前进。

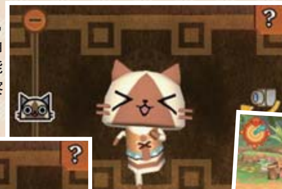




▲千刃龙会在低空迅敏地左右移动，并积极发起攻击。外表那么可爱，却丝毫松懈不得。

利用3DS下屏，更便利也更有趣！

在3DS下屏欣赏艾鲁猫的表情！



▶镜头能拉近推远，还能更换不同的角度。利用这个功能就能更全面地观察自己的艾鲁猫。

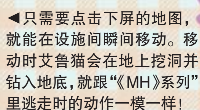


◀玩家可以利用3DS的下屏更细致地欣赏自己的艾鲁猫。



▶探险时究竟该选择哪只艾鲁猫的提案？如今不再手忙脚乱，点击下屏立即搞定。



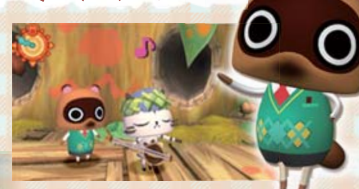


◀只需要点击下屏的地图，就能在设施间瞬间移动。移动时艾鲁猫会在地上挖洞并钻入地底，就跟“《MH》系列”里逃走时的动作一模一样！

地图移动与探险任务也更便利！

各种全新的联动服装！

在《艾鲁村DX》中，还能获得著名角色的联动服装。目前官方已公开马里奥、狸吉与懒蛋蛋三款服装。游戏中，还能利用新的鉴赏机能反复欣赏这些到手的服装。



变身成为马里奥！

标志性的红色帽子与蓝色连体衫，再黏上胡子就是活脱脱的马里奥！是不是充满起跳的冲动？

化身动物之森的狸吉！

《动物之森》中经营房地产的狸吉服装。干脆在艾鲁村里也开家店吧！

顶着懒蛋蛋出门走走吧！

把三丽鸥人气角色『懒蛋蛋』放在艾鲁猫的头上，顶着懒洋洋的它四处走动，实在是太可爱了！









存档联动特典

玩家只需留有《艾鲁村DX》的存档，就能在即将到来的3DS新作《怪物猎人×》中获得联动特典！并且，机子中若有《怪物猎人4G》的存档，《艾鲁村DX》中的村子也会出现让人意想不到的变化……

どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー



文 虫无兮　美编 Juxi

光盘视频收录 POCKET HALO

ETC	其他	
3DS	动物之森 欢乐家装设计师 どうぶつの森 ハッピ－ホ－ムデザイナ－	
Nintendo	日版	预定2015年7月30日
对应amiibo	1人	4320日元

在《立体动物之森》中，许多玩家热衷于在自己的房子中打造各种主题的家居装潢，有些甚至还会想方设法帮动物村民们设计装修。不过家居设计的自由度十分有限，而动物村民也不会老老实实地按照玩家的想法摆设家具。作为系列首款外传作品，本作可以弥补这部分玩家的遗憾。在游戏即将发售之际，和小编来一次完整的前瞻吧。

剧情



玩家要扮演一名在新镇（ニュ-タウン）的狸猫房地产（たぬきハウジング）新入职的家装设计师，在这里承接村民的委托，帮助他们完成新居的装修设计，以及随后的房屋扩建等一系列工作。在前作也有登场的狸猫房地产中，玩家会见到许多熟悉的老面孔，像是系列玩家熟悉的狸吉（たぬきち）和本间先生（ホンマさん）、在《立体动物之森》当中看守住宅展示场的健人（ケント）等。另外还有一名新的女性角色——宅美（タクミ）来点缀这丛绿叶。

狸吉社长



◀系列著名的“奸商”，负责新镇的开发工作。随着业务增多而人手不足，为此而聘请了主角。

▶本作新增的角色，作为家装设计师的前辈，她会对玩家的工作进行指导和辅助。大蝴蝶结是一大萌点。





宅美

一起来设计房子吧！

房子选址

狸猫房地产会为搬到新镇的村民提供从选址到装修的一条龙服务。新镇的地形要比系列作品来得复杂，所以玩家可以把村民的房子建在悬崖、海岛或者水塘中央。






庭院设计



本作中，系列玩家期待已久的庭院设计终于成为了现实。房子的外形和篱笆的种类等，都比《立体动物之森》要多出许多。许多原本就应该放在室外的家具，终于能拿来布置院子了。



内部装修

外观确定下来之后，玩家就要按照村民的要求布置房子。各种家具和装饰品可以任意调用，摆放时使用触控笔，可以轻松地移动、旋转和复制家具，十分简单。每个村民都有自己的要求和几件自带的家具，为玩家的设计定下基本的方向。只要发挥想象力，就算是同样的要求，也可以有不同的设计方案。

▼喜欢读书、想要过上被书本包围的生活的村民。





书架上都堆满了书的私人图书馆



集齐了所有必备元素的休息室



仿佛是畅销小说家专属的和式房间

变更点1

本作中，能为窗户选择窗框和窗帘，在门上挂个门帘，挑选天花板上的吊灯，这些过去无法触碰的死角全部可以进行装饰！让整个房间的风格更加浑然一体。

变更点2

在《立体动物之森》中被房贷压得透不过气的玩家，终于可以在本作中让村民们也体验这种感受了（笑）。玩家可以向村民提议扩建房间，之后再为其布置，一步步提升村民的生活质量。

白菜：房子建在悬崖边上和水塘中央？太可怕！

公共设施也可以设计！



本作中存在着大型公共设施，例如学校、商店及饮食店等等，共有10种。这些大型公共设施同样需要玩家来设计，而牵头的仍是《立体动物之森》出现过的村长秘书静江（しずえ）。

大型公共设施当中包含多个房间，每个房间都需要配备最基础的用品，而其余的装饰则由玩家自由发挥。例如商店可以布置成小卖店或理发店，而饮食店可以弄成西餐厅或快餐店，全看玩家的想象力。大型公共设施布置完成后，村民会进入并扮演不同的角色，例如在学校扮演学生，在医院扮演医生等等。玩家可以看到村民不同的一面，不用再独自一人玩Cosplay（笑）。



学校



办事处



西餐厅







日料店



用amiibo唤来心爱的TA!





喜爱的村民迟迟不肯搬到自己村庄，或者是很少到自己家中作客，想必《立体动物之森》的玩家或多或少都经历过这种情况。如今amiibo可以帮玩家解决这一难题！只要使用对应本作的卡片amiibo，就能让卡上的村民作为客人上门委托业务，或者是让其造访房子或公共设施。就连静江、宅美或本间先生这些特殊NPC，也可以通过这种方式让他们走进房子当中。

本作对应的第一弹amiibo与游戏同日推出，以卡包的形式发售，包含100种村民图案，每包随机封入3种卡片，售价300日元。第二弹也将于9月10日发售。虽然要抽到心仪的卡片也要花费一番工（chao）夫（piao），不过能够用金钱解决的问题就不是什么大问题（笑）。

部分已公开amiibo卡片

















拍照功能依然健在

本作同样可以拍照截图，无论是在房子当中，还是在大型公共设施里，都可以随时拍照留念。照片还可以和其他玩家分享，展示自己独特的设计天赋。





文 库玛 美编 sienna

为了寻回不可思议之书的记忆 少女踏上旅程

黄昏三部曲结束正好一年，著名RPG“《工作室》系列”又一次给忠实玩家们献上新作。本作启用了两位新画师同时为作品设计角色。游戏中除了保留大受好评的传统要素，还追加了昼夜更替与构思配方等全新系统。其中最吸引眼球的新要点，自然要数号称能够“制作女孩子”的“妆扮人偶”系统了。

RPG	角色扮演	
PSV	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～	
Koei Tecmo Games	日版	预定2015年9月25日
对应周边未定	1人	6264日元

『连普尼都能运用的炼金术……如、如果真有这么简单，说不定我也能掌握呢……』

索菲・诺恩缪拉

本作的主角。于城市一隅经营着一家炼金工房。热爱炼金术，对炼金术充满了好奇心与求学欲。性格明快，勤勉好学，却有其粗心大意的一面。所有家务都搞不定，尤其不擅长打扫卫生。

声优：相坂优歌
年龄：16岁
身高：154cm
职业：炼金术士
角色画师：NOCO

ソフィー
じゃあ、そろそろ行こうか

小小炼金术士与古老书本的命运邂逅

失去记忆的书本

平平无奇的少女索菲，她最与众不同之处就是能够运用神奇的“炼金术”。可索菲手头并没有记述炼金术的书本，身边也没有传授炼金术的老师，因此只能磕磕碰碰地使用炼金术，止步不前。某一天，索菲在工作室的书架上发现了一本能够与人对话的书本，名为“普拉芙塔”的奇妙书本告诉她，自己正是炼金术的“知识”，但却失去了大半的记忆。为了帮助普拉芙塔寻回丧失的记忆，索菲决定进一步磨练自己的炼金术。

普拉芙塔

『我认为，没有比炼金术更单纯的力量了。』

拥有自我意识的书本。通晓炼金术的知识，对索菲来说有如炼金术的“老师”。个性冷静，偶尔也会做出大胆的举动。机缘巧合之下变为人类少女的形态，同时也想起自己曾背负着某个使命。

声优：井口裕香
年龄：？？（16）岁
全长：152cm
职业：图鉴
角色画师：ゆ-げん

为普拉芙塔寻回记忆之旅

在本作的主线剧情中，索菲将运用愈加熟练的炼金术，为普拉芙塔寻回丧失的记忆。玩家需要用新的炼金配方填补书页的空白，逐渐解锁炼金术与普拉芙塔的记忆。

昼夜更替、天候变化 生机勃勃的新世界！

随着时间的流逝 世界也将有所改变

《索菲的工作室》将给玩家展现一个更真实的世界！清晨太阳升起，万物复苏，生物也开始活动；夕阳西下时，大地将染上残阳的红艳；到了夜晚，漫天繁星之下，城市也将回归寂静。此外，游戏中的天气也将随着时间推进而产生变化。不同的时间带与天气还会影响人们与生物的行动。



▲有些素材只能在特定的时间带采取。



▲夜晚还会出现比白昼时更强的怪物。



▲残阳如血，打造梦幻般的美景。

以“构思”为核心 创新的游戏系统！



▲事件中也藏有构思的关键！

炼金术即知识的积累。游戏中，为了取回普拉芙塔的记忆，索菲需要不停地“构思”新想法，激活新的知识点。无论是与怪物的战斗还是调合新道具，“知识”、“灵光一闪”甚至是“经验”，所有行动都有可能成为“构思”新配方的关键！



▶不断调合，积累丰富的经验！



▲材料的数量就是知识的数量！



◀战斗中的『灵光一闪』！

焕然一新的调合方法 如何熟练运用炼金术？

本作进一步改良了前作的调合系统，新增更为直观的炼金面板，使整个过程看上去焕然一新。玩家可以将不同的材料有条不紊地配置在炼金釜中，再通过多种组合激活不同的奖励，炼成更强的道具。

倾听物质的声音



▲运用不可思议的炼金术，把材料分门别类地摆放整齐，更直观地调合新道具。

使用调合而成的道具



▲带上调合而成的道具挑战敌人。所有的战斗单位都能使用道具，却只有索菲一人有能力制作道具。

组合方式也是关键



▶材料的形态各不相同。每投入一样材料，品质就会出现变化。更换不同的组合方式，可以炼成更优秀的道具。



将所有知识融会贯通 “妆扮人偶”系统

索菲不但凭借炼金术的力量使“不可思议之书”普拉芙塔幻化为人，还能利用“妆扮人偶”系统改变她的外观。把调合生成的材料与普拉芙塔进行搭配组合，进而得到新的妆扮，可说是集炼金术大成之杰作。随着炼金术技术的提升，“妆扮人偶”的定制种类也越来越多。要把普拉芙塔打扮成什么样，全看玩家的心情。



文 苍穹 美编 香山

戦国無双4 Empires

ACT	动作・一骑当千	
PSV	战国无双 4 帝国 战国无双 4 Empires	
Koei Tecmo Games	日版	预定2015年9月3日
对应周边未定	1~2人	6264日元

《战国无双 4》会推出《帝国》早已是玩家们意料中事，不过《ZS4E》并没有以“新人转正”为卖点，而是在系统方面下了一番功夫，本次“前线”就为玩家们带来详细介绍。

纵横捭阖的战略感 一骑当千的爽快感！

游戏模式



◀▲争霸演武的势力情况会根据剧本开始年代自动变化。

本作的模式分为：①传统的“争霸演武”，玩家需要选择某个剧本和势力，以达成通关条件为目标；②新增的“创世演武”，玩家可以自由编辑大名以及麾下的武将配属情况，按照喜好设计出只属于自己的战国剧本。







◀▲随着支配领地的增加，居城的外观和规模也会不断改变。

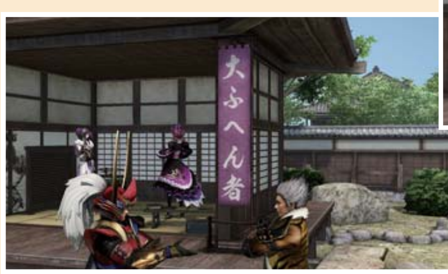
居城进化

战略部分是最大的变更点，本作不再是《Z53E》的箱庭式内政，而是改为用 3D 建模的形式呈现居城的全貌，麾下的武将会在城中的各个位置展开交流。当玩家加盖“开发”、“军备”、“计略”等不同类型的房间后，居城也会进化成相应的形态。

居城旗

▼▶军旗除了装饰作用外，也有增加收入等不同的效果。





当击破特定武将，或是满足一定条件后，就可以得到新的“旗”，用于装饰居城。如果玩家的机器里有《战国无双 4》和《战国无双 4–Ⅱ》的存档，可以分别得到真田兄弟和井伊直政的军旗作为继承特典。

奉行与提案

玩家可以在居城的不同房间中配备武将担任奉行，让他们执行各种指令，具体包括开发、人事等项目，以提升石高、商业、忠诚等基本国力。在同一个房间担任奉行的两名武将之间的相性和人际关系，会影响数值的上升幅度。此外，担任奉行的武将也会主动提出各种政略提案，甚至还有某些武将专属的提案。比如织田信长特有的“乐市乐座”，能让全部支配地域的商业都得到发展。



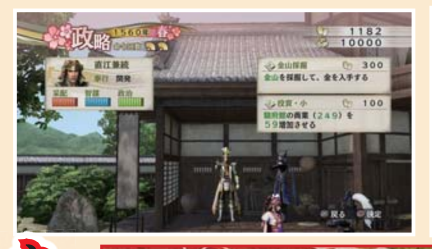
▲关系友好的武将共处一室，能让基本国力的特定数值得到最大程度的提升。



▲奉行会根据自己负责的项目和国内情况给出提案，供玩家选择执行。

特产效果

各城池还设有金山、马产地、铁炮锻冶、温泉等不同的特产，能使用特殊指令或战场计策。比如在金山产地可以执行“采掘”以获得临时收入；忍者之里在政略界面可以执行“暗杀”指令，在战场上则特有“忍者队奇袭”的计策。





◀活用当地的特产效果，从而在政略和战斗中取得优势。

掌控全局的战斗系统！

军团编成

在准备就绪后，就可以编成军团、率队出征。编成界面除了要选择出阵武将外，还需决定携带的兵粮。兵粮的多少会影响战斗限制时间的长短，武将的兵力最大值则由其身分所决定。



▲出阵武将最多 8 人，还需要消耗一定的金钱和兵粮。

战斗指挥

除了“《无双》系列”一贯的爽快战斗外，《Z52E》的“兵线”概念得到重新启用，玩家需要攻陷敌方据点，将兵线不断前移才能获得最终的胜利。本作将“《编年史》系列”的切换人数一举翻倍，玩家可以在最多 8 名武将间切换，从不同的角度控制战场。此外还新增了“阵型”和“战场计策”的要素，战略性进一步提高。

►除了○键切换操作角色外，按△键还可以给同伴下达具体的作战方针。





▲武将头像上方的应该就是阵型系统，不同阵型间还有相互克制关系。

战国时代的群像剧！

泛用武将大活跃

除了允许玩家自由作成原创角色外，本作的泛用武将中有超过100人拥有独特的外形，更有茶茶、阿松等100名以上的姬武将登场，同时结婚系统也会引入，让玩家体验前所未有的壮阔群像剧。

自创武将・男/女

早川殿浴衣装 Loppi・HMV限定特典

人际关系

武将之间有挚友、宿敌、夫妻、兄弟、竞争对手等不同的人际关系，在政略或战斗中会触发各式各样的事件，这也是《帝国》的魅力所在。让武将一同担任奉行，或是在战斗中发动协力奥义就能提升友好度。而关系友好的武将同时出战，就可以触发提升士气的事件等等。此外，战国历史上的著名事件也会通过武将生动地展现，诸如“杜鹃俳句”、“三矢之誓”等，甚至还会有全新的演绎。

▼“杜鹃若是不鸣，将其杀掉！”





◀在出阵前触发『任命四天王』事件，全员的士气提高。

新作拼盘

三人交织的命运!



PSV	RPG	角色扮演・迷宫探索
光之巨人		
レイギガント		
BNE	日版	预定2015年7月30日

此前曾在232、233辑上介绍过本作的主要角色和基本战斗系统，这款由Experience制作的迷宫RPG即将在暑期与广大玩家见面。游戏讲述了三位主人公与突然出现在地球上的神秘生物——巨人战斗的故事，而且主线将以这三位主人公各自的视角展开，剧情上有各自的篇章，而且和每位主人公并肩作战的伙伴也各不相同。原本各自身处自己世界的主人公们，在剧情的推动下，究竟会展现出怎样的联系呢?

游戏的战斗系统与一般迷宫RPG一样，为指令式战斗，不过每项指令都会消耗界面左上角的AP点数，AP点数会在敌方行动时逐渐回复，在迷宫中踩到陷阱，或是剧情对话的选项都会令AP点数发生变化。由于AP点数为全队共用，所以对玩家的指令安排有着要求。除此之外，本作还有独特的“强制寄生”系统。强制寄生是指战斗中，敌人会对角色进行寄生，经过一定回合后会进入“完全寄生”状态，被完全寄生的角色使用指令时不再消耗AP，而是直接消耗HP。虽然被寄生后的状态看起来很负面，但此时角色的能力也会随之提升，能让玩家有种背水一战的感觉。角色的技能树共有3种路线，以红色、黄色和蓝色区分，分别与道具、能力和技能相关。让技能树升级的点数会在战斗后获得。另外还有比较有趣的“体重系统”，在战斗中使用回复道具会让角色的体重改变，随着角色体重的变化，攻击力、防御力、命中率、回避率都会有所浮动，所以即使在战斗中也别忘记要适量饮食啊（误）!

（文：昴星团）

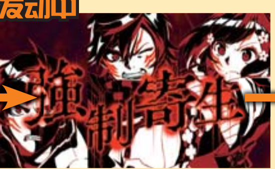

▲主人公妮露的战斗，从背景和敌人可以看出和海洋有关。


▲有着不同路线的技能树，不同颜色的部分要用相应颜色的点数才能升级。

发动前



发动中



发动后



▲强制寄生发动后最好不要进入消耗战，拼命展开猛攻吧!

光盘视频收录 POCKET HALO 再度移植、再度进化！



3DS	SLG	模拟・战略
	三国志2	
	三国志2	
Koei Tecmo Games	日版	预定2015年8月6日

《三国志Ⅲ》作为系列中公认的经典作品之一，曾于2006年移植到NDS平台，而3DS平台的第二款《三国志》作品，则是3代的再度强化移植版。

针对早期作品武将较少的缺陷，本作将追加100名新武将，令总人数突破800名，同时收录历代头像2000种以上。并且将搭载《PK版》惯有的编辑器功能，玩家可以自由对武将和都市进行编辑。游戏还将新增“3DS模式”，玩家可以对武将进行育成，利用获得的战技和特技展开作战。“挑战剧本”模式则适合玩家在短时间内反复游戏。此外，游戏还一举追加6个新剧本，以及更高的“超级”难度以增加耐玩度。

（文：苍穹）

▶本作新增3个史实剧本、3个假想剧本。

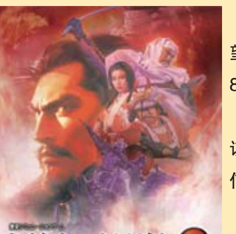
▶曹操等重要角色有1～12代的所有头像可选。



▶守城一方可在地图上埋下陷阱是3代开始引入的战法。



光盘视频收录 POCKET HALO 乱世烈风再起！



3DS	SLG	模拟・战略
	信长之野望2	
	信長の野望2	
Koei Tecmo Games	日版	预定2015年8月6日

“《信长之野望》系列”正统第8作《烈风传》的《威力加强版》同样曾于2006年移植到NDS平台，此次的3DS版也是基于该作进行的强化移植。除了延续箱庭式的内政系统外，引入阵型和大名威信系统也是《烈风传》的特色。

新作将在NDS版的基础上追加“山崎合战”和“群雄集结”2个剧本，同时武将也追加100名，使得总人数突破1000人，其中包括人气极高的立花訚千代等女性武将，头像也全面更新为系列最新作《创造》的版本。玩家可以自由作成新武将和新家宝，并通过3DS的邂逅通信机能与其他人交换。

（文：苍穹）

▶假想剧本『群雄集结』可以实现穿越时空的枭雄对决。



▶羽柴秀吉与明智光秀展开天王山之战。



▶自己编辑的家宝可以与其他玩家邂逅交换。

超过500种兵器登场!



PSV	SLG	模拟・战略
	大战略 超越 II	
	大战略 EXCEED II	
SystemSoft Alpha	日版	预定2015年7月30日

本作是“《大战略》系列”首次采用全3D制作的作品，游戏中的地图和各色兵种都将以3D建模显示。战斗部分会采用全新的“三次元地图”系统，整个战略地图分为深海、海面、路上、低空、中高度、高空6层，使得玩家可以更加立体地进行战术部署，也为游戏带来全新的体验。登场武器方面，从广为人知的“F-15雄猫”战斗机、“M1A2”主战坦克等著名兵器，到“F35”战斗机等最先进的尖端兵器，收录了1960年起到现在，10个国家、共500种以上的兵器，对于军事爱好者来说极具吸引力。游戏模式分为对不同任务进行攻略的“任务模式”、使用同一支部队连续攻略不同地图的“战役模式”，以及可以按照自己喜好设定不同规则的“自由模式”。此外为了照顾初次接触的玩家，还准备了详细的教学模式，以及让玩家自由地发挥创意、制作自己独有战斗地图的“地图编辑器”。

（文：马修）



▲立体化的战略地图非常考验玩家的战术部署能力。



▲战斗采用了简单明了的方式来表现。



▲本作有着丰富的作战单位供玩家选择。

谁才是最强逃走者?



3DS	ACT	动作
	超・逃走中 集结！最强的逃亡者们	
	超・逃走中 あつまれ！最强の逃走者たち	
BNE	日版	预定2015年7月9日

本作是以富士电视台的人气节目《逃走中》为题材的同名游戏的第二作，前作在3DS平台已卖出将近60万套，堪称销量黑马。本作中玩家扮演的逃走者依旧需要在限制的时间内从“猎人”的追捕中逃脱。随着时间的经过，逃走者的奖金会不断增加，如果到时间结束都没被抓住就能获得全额的奖金，但是一旦被猎人抓住就无法获得奖金。过程中玩家还可以参与各种各样的任务，以获得对逃走有帮助的道具。除了逃到时间结束外，玩家也能以自首的方式来结束游戏，不过这样只能获得当时时点的奖金。

游戏将在前作基础上进行强化，玩家可使用自己的Mii参战，系统方面增加了本地通信，和前作就有的分享游戏一样支持最多6人联机，除此之外还强化了故事性并丰富了收集要素。

（文：乌冬）



▲用自己的 Mii 来玩会更有参与感。



▲积极参与任务提高逃脱几率。



▲自首虽然获得的奖金较少，不过是相对安全的方法。

充满欢笑与泪水的家庭喜剧！



PSV | AVG | 文字冒险

七彩轮回转世

なないろリンカネーション

Silky's Plus Alpha | 日版 | 预定2015年9月17日

本作是于2014年在PC平台发售的同名作品的移植版。剧情讲述了大学三年级学生加贺见真，在这个夏天住进了继承自祖父的房子里。原本应该一个人悠闲度日的真，在来到祖父家里时却遇到了座敷童子少女和自称是鬼的女性。真从她们口中得知自己拥有“灵视”的特殊能力，以及自己的责任——解放现世彷徨于城市的灵魂、将其送入常世，这也是加贺见家代代传承下来的责任。虽然这突如其来的责任让真一时间不知所措，但他还是在完成责任的同时逐渐萌生出身为加贺见家主的自觉。不过很快，真就被卷入了动摇这个小镇和平的某个事件里。这次的PSV版追加了新CG和新剧本，本篇剧情中，在土方由美、伏见梓、伊予三人的路线中追加了小插曲。另外，PSV版支持触屏操作并对应PSV TV，将大大增强阅读体验。

（文：阿鲁）



▲惹怒了本喵你还想走！



▲温柔、漂亮的狐眼鬼姐姐，但要是不小心惹怒她的话……



▲一家“人”吃饭，真是其乐融融。

与光之美少女一起畅游甜品王国！



3DS | PUZ | 益智

Go！光之美少女公主 砂糖王国与6位公主

Go！プリンセスプリキュア シュガー王国と6人のプリンセス！

BNE | 日版 | 预定2015年7月30日

本作是以动画《Go！光之美少女公主》为题材改编而成的游戏，以甜品王国作为舞台，内容包含益智游戏与换装游戏两个部分。益智游戏采用三消类游戏的形式；而换装游戏则包括搭配角色衣服与室内装饰两个内容，以贴纸形式来体现。以丰富多彩的甜品作为主题的本作，会出现许多甜甜蜜蜜的点心建筑，就像少女们小时候梦想的甜品屋一样，十分吸引女生眼球。除了动画的3名主角会在游戏里登场以外，还会有游戏原创的人物登场，原作的粉丝又或是充满少女心的玩家可以尝试接触本作。

（文：果汁）



▶益智部分的三消类游戏。

▶不少女生喜爱的贴纸型换装小游戏。



▶甜品王国里的点心种类丰富多彩。



最近PS4的游戏入得太多，《如龙0》、《巫师3》根本玩不过来。真的还是很惊叹波兰这种似乎在游戏历史上不怎么有贡献的国家也能异军突起，给玩家带来世界观这么宏大，细节这么丰富的《巫师》，相比之下日本厂商反而越来越缺少以前突破创新的精神。

收罗近期精品三线游戏

栏目主持：阿鲁

文 Civily练

推荐给 热爱变态难度游戏的玩家・喷神的粉丝

本辑游戏推荐

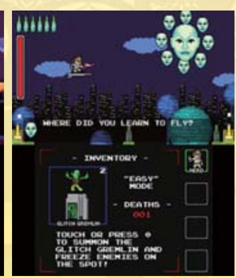
3DS	喷神大冒险		
	Angry Video Game Nerd Adventures		
	Screw Attack	ACT	美版

喷神James是游戏视频界的一大名人，以强大的吐槽战斗力闻名于世，多年来他的网络视频节目积聚了一大帮忠实粉丝，一些技术宅粉丝甚至以他为原型制作了一系列游戏，有拳击游戏、打字游戏、动作游戏等。而近日，其中一款素质优良的James主题游戏也登陆到了3DS平台。

作为一款横版卷轴2D动作游戏，本作采用了像素画面风格，虽然整体没那么精细，但死亡、爆炸等略带血腥的特效表现力还是很足，给人一种简单粗暴的爽快感。游戏中除了James外，玩家还可以通过下屏切换扮演其他几位恶搞角色，整体的操作感比较像《洛克人》和《恶魔城》的结合，主要以精确的跳跃和射击为主。本作最大的特色在于颇为“用心”的关卡设计，之所以打上引号，原因就是制作者真的是在很用心地想搞死玩家！游戏共有8个正常关卡和一个隐藏关卡，每关都有一个主题，如圣诞主题、马里奥主题等，而关卡中几乎把James吐槽过的各种恶心人的元素集合到了一起，比如会隐藏的平台、旋转的流星锤。而小C最痛恨的是那种若隐若现的死亡方块，只要一碰就会被炸成肉酱，而惟一的应对方法就是在杀敌之余拿出一部分精力来记住安全位置。值得一提的是，每次玩家死亡之后的画面都会显示James曾经说过的一些“经典语录”，犀利的吐槽让玩家完全把注意力从死亡上移开了。凭心而论，游戏在玩法和关卡节奏方面还是有自己的考量，并不是一味地强调难度，让玩家寸步难行，比如坐着飞船的时候玩法转变成横版的飞行射击，而踩着圣诞老人的尸体滑雪似乎又将玩法拉到了横版跑酷那个方向。不同玩法和节奏的交织让游戏整体变得张弛有度，即使在关卡中被惨虐，也会给玩家释放情绪的机会。作为一款复古风格的横版动作游戏，本作有着优良的操作手感和极具挑战性的关卡，丰富的恶搞要素也为其添加了不少趣味，不过在角色和武器相关系统方面的深度似乎还挖掘得不够，一旦通关后并不能让人有重复挑战的欲望，喜欢挑战高难度动作游戏的玩家不要错过。



▲乱走一步都很可能马上粉身碎骨啊。



▲这个出自《Cybermorph》的BOSS一脸的猥琐。

阿鲁：看过视频的本人表示：“这游戏能玩？”

推荐给 推塔游戏爱好者·喜欢暴漫风格的玩家

3DS

立体猫咪大战争

とびだす！にゃんこ大战争

Ponos	SLG	日版

本作源自智能手机平台上一款大热的游戏，恶搞的设定和轻松的玩法让其很快在玩家之间流行开来。游戏的画面线条很简单，比较接近于暴漫风格，猫咪们贱贱的表情实在是让人忍俊不禁。玩家要作为我方指挥官安排生产各种猫咪，守卫我方的猫塔不被敌人攻占，虽说猫塔拥有一个很强大的激光技能，但由于有较长的冷却时间，通常都是留在紧要关头救命用的。而且光防御是不能取得胜利的，玩家还需要合理搭配兵种让战线推进到敌方基地，只有把对手的塔推倒才算赢。本作继承了手游版强化、进化那一套系统，猫咪们每达到十级后都会发生更为奇特的外形变化，而抽扭蛋这个大坑也在本作中得以保留。虽说游戏看起来有点不太“正经”，但整体质量还是比较优良，上手之后较容易让人沉浸其中，喜欢搞怪风格游戏的玩家值得一试。



▲这个长腿猫咪实在是太魔性了。

推荐给 飞行射击类游戏爱好者·对自己操作很有信心的玩家

PSV

终极电子战

Ultratron

Curve Digital	STG	美版

很有意思的一款小品游戏，与常见的飞行射击类游戏不同，游戏并没有冗长的关卡，每一关就只有屏幕中的那块方形区域是可供玩家活动的空间。虽说游戏的场景比较迷你，但整体的变化却不少，敌人随时都可能从任一方向出现，这也意味着无论玩家待在哪儿都不安全，只能通过频繁而精确的走位来与敌人进行周旋，而游戏中每隔10关就会出现一个BOSS，密密麻麻的弹幕对玩家是一个不小的挑战。本作的整体节奏偏快，每关基本都可以在一两分钟内解决，特别打到后期速度会非常快，不过相应的金币奖励也会更加丰厚。每关结束后都会出现一个升级界面，玩家可以利用关卡中获得的金币解锁技能或升级装甲，装备爆破弹、反射弹等武器后会让打法也变得更加多样。由于本作每关时间很短，玩家可以在碎片时间里随手游玩，喜欢飞行射击类游戏的玩家值得一试。



推荐给 想单纯虐BOSS的玩家·动作游戏达人



PSV

泰坦之魂

Titan Souls

Devolver Digital	ACT	美版

这款游戏最先吸引到笔者的是它的名字，“泰坦”让人联想到巨大的BOSS，“魂”让人联想到FromSoftware的“《魂》系列”。进入游戏后果不其然，游戏非常像是《旺达与巨像》和《黑暗之魂》的综合体，整个游戏基本上都是BOSS战，玩家需要在一次又一次的失败中重复挑战，艰苦卓绝的努力最终会获得回报。玩家的武器很简单，就是一把弓和一支箭，游戏中几乎没有任何文字表述会告诉你故事的剧情以及打BOSS的方法，精准的操作在游戏中固然重要，但如何能在躲避BOSS疯狂进攻的同时发现它的弱点才是获胜的关键。比如第一关的BOSS是一个史莱姆，玩家每打一次它就会分裂，直到打出最后红色的核心后再奋力击杀才能干掉它，而在这个摸索的过程中死个几十次简直是家常便饭，玩这款游戏时一定要有心理准备。本作的整体难度较高，就操作来讲新手可以轻松上手，但如果想在游戏中成为大师却是一件非常艰难的事情，喜欢挑战的玩家值得一试。



▲寻找每个BOSS的弱点是游戏的乐趣所在。



阿鲁：好贱的猫咪！

虫无兮：我在广州抽到过这猫的扭蛋。

推荐给《俄罗斯方块》的爱好者·热爱对战的玩家

PSV	俄罗斯方块 终极版		
	Tetris Ultimate		
	Ubisoft	PUZ	美版

《俄罗斯方块》这个名字在游戏史上有着非凡的意义，即使二十几年过去依然保持着强大的生命力。这款最新推出的《俄罗斯方块》首先在画面表现上焕然一新，冷色调的科幻风格界面及丰富的动画特效让整个游戏显得非常酷炫。游戏在玩法上对经典模式进行了发展，冲刺、限时、马拉松等共6种模式为玩家提供了足够丰富的内容。比较有意思的是终极对战模式，玩家每消除一行后，游戏中的方块都会整体左移一格，这种玩法在对战时充满了变数，游戏的气氛变得更加紧张，而在对战结束后也会有非常详细的数据统计供玩家参考。本作最大支持4人对战，玩家可以即时在屏幕上看到对手的一举一动，而在Tetris Live上还可以与其他玩家进行更多的交流与互动。总的来讲，本作在玩法上的创新力度并不大，更多的意义是在于激烈的对战上，喜欢休闲对战类游戏的玩家值得一试。



推荐给 恋爱文字游戏爱好者·喜欢动物的玩家

PSV	驯兽师与王子殿下 花和雪		
	猛兽使いと王子様 ～Flower＆Snow～		
	Idea Factory	AVG	日版

《驯兽师与王子殿下》原是2010年PS2平台上的一款人气恋爱冒险游戏，而近日这款经典作品在加入新的内容之后登陆到了PSV平台。游戏中的女主人公蒂亚娜渴望能像母亲那样成为一名优秀的驯兽师，某天意外发现她购买的四只动物突然开口说话，之后得知这几只动物是被魔法诅咒的邻国王子。游戏的画面充满了童话气息，特别是四只动物的设定可以直接把人萌翻，而变成人形后也是帅气逼人。相对以往的版本，本作依然沿用了对话决定剧情走向的设定，只不过由于新内容的补充让分支变得更加饱满。游戏最有意思的地方就在于与动物互动了，通过屏幕玩家可以对动物抚摸、拍打甚至挠痒痒，除了逗开心外还能在它们受伤的时候给予抚慰，由于这几位帅哥的性格各不相同，最后能否得到他们的倾心还要看玩家是否能在游戏中摸清他们的心思。虽然本作增加了新的CG和角色服装，但整体而言并没有什么本质上的进化。



▲小兔子实在是好萌。

推荐给 益智类游戏爱好者·喜欢可爱画风的玩家

PSV	超级爆破动物园		
	Super Exploding Zoo		
	Honeyslug	RTS	美版

本作是一款画风超萌的游戏。游戏中玩家扮演动物园的各种动物，和小伙伴们一起齐心协力抵御前来抢蛋的外星怪物。游戏的玩法很简单，在正式开始游戏后，玩家要叫醒身边睡觉的伙伴，凑成群之后再齐心协力与怪物对撞，怪物有多少血量，就需要牺牲对应数量的小伙伴才能将其消灭。游戏中的战斗非常惨烈，玩家要学会边打边补充兵力，不过在关卡中有不少小伙伴被困在某些特定的地方，这需要具有特殊能力的动物去开路，比如鳄鱼可以在水中搭桥，猫鼬可以挖地道等，特别是到了后期关卡，玩家需要考虑策略怎样才能最优化的问题，是先防御敌人还是先招揽兵力，怎么才能以最快的速度让所有小伙伴加入到队伍中。这款充满童趣的游戏在画面表现上很讨喜，策略深度也值得挖掘，不过由于关卡数量和游戏模式有限，可重复玩耍的内容偏少。



▲带领着一大队动物有种群殴的感觉。

推荐给 塔防游戏爱好者・对武士题材感兴趣的玩家

3DS	武士防卫战		
	Samurai Defender		
	Circle	RTS	美版

塔防类游戏一直在市场中有着强大的生命力，这款在手机移动平台上受到好评的作品在近日登陆到了3DS平台。游戏的前几关节奏偏慢会显得有些无聊，玩家需要通过触摸屏确定主城上弓箭的射出方向，一箭一箭地去磨敌人的血，而随着游戏的深入，玩家可以升级自己的部队，召唤更多武士、火枪手、弓箭手来协助自己迎战潮水般的敌人。由于屏幕大小的限制，游戏后期敌人和我方士兵混在一起多到看不清，会对玩家的判断造成不小的影响。值得注意的是敌方最后通常都会有一个英雄BOSS压轴，它们除了攻击、防御超强之外，还会很聪明地躲避玩家的弓箭，并且他们的攻城技能也会给玩家的防守带来巨大压力。作为一款塔防类作品，本作的题材还算比较有趣，但过于单调的场景和系统很难让玩家长时间保持游戏热情。



推荐给 解谜游戏爱好者・喜欢动脑筋的玩家

3DS	门		
	DOOORS		
	PUMO	PUZ	日版

从名字上我们大致能猜出本作是一款以门为主题的游戏，这款充满创意的作品把一些精彩的谜题要素融入到了每一扇门中，玩家需要运用自己的智慧把它们依次打开。游戏的画面很简洁，每个关卡都是一扇门和一些线索，玩家可以尝试通过触摸屏进行互动去寻找机关，按下L键还可以调出物品进行使用。例如门上罩着很多蜘蛛网，那么玩家可以用火把去烧掉它；而屏幕上滚动的球说不定也能通过划动触摸屏来进行控制，总之游戏中的所有东西都需要玩家亲自去尝试。每当破解了一扇门的机关后，总会让人期待下一扇门又会有什么值得探索的奥秘。从整体来看，本作的结构更像是一款谜题游戏合集，厂商在设计谜题上下了不少功夫，虽说中后期需要运用的道具和互动都非常复杂，但都比较有逻辑性，在闲暇时间用本作来练练脑力也是一个不错的选择。





▲从提示中完全看不出任何线索啊！

汉化信息台

PSV



●“《战国无双》系列”10周年纪念尾声之最新作《战国无双4－Ⅱ》在近日推出了官方中文版。该作中不仅加入了新的角色，还对以往各武将的招式平衡重新做了调整，且“无限城”模式也在加强之后再次登场。

●为纪念《少年JUMP》创刊45周年制作的《JUMP全明星 胜利之战》 在近日推出了官方繁体中文版。众多人气漫画角色组成梦之队一起登场，动漫爱好者值得一试。

●由台湾厂商雷亚开发的音乐游戏《DEEMO 最终演奏》在近日推出了繁体中文版。剧情讲述了一直独自演奏钢琴的DEEMO某天发现自己的琴声可以让树芽成长，如果让树芽长成大树，说不定就可以把从天而降的失忆少女送回原本的世界。

3DS



●人气模拟经营类游戏《牧场物语 起源的大地 》在近日发布了简体中文版。游戏整体流程的汉化没有问题，但在图片和文本显示上还存在一些小BUG，系列游戏爱好者不要错过。

A・RPG	动作角色扮演		
3DS	热血时代剧 ダウンタウン热血时代剧		
Arc System Works		日版	2015年5月28日
对应邂逅通信		1～4人	4860日元

光盘 POCKET HALO 视频收录

文 昴星团　美编 sienna

菜单介绍

标题菜单



选项	说明
ストーリー	故事模式
ミッション	挑战模式
バトルロイヤル	多人混战
すれちがい通信	邂逅通信设定

暂停菜单

选项	说明
もちもの	角色整备
すてーたす	查看角色状态，习得、装备技能、特性
さくせん	设定AI行动倾向
マップ	查看大地图
せーぶ	存档
メインメニューへ戻る	回到标题菜单

游戏操作

按键操作

按键	作用
十字键/滑杆	角色移动、选择选项
A	确定、拳击、捡起/用道具攻击
B	取消、踢击、捡起/丢出道具
X	拔刀/收刀
Y	跳跃
L	放大镜头
R	收刀
Start/Select	打开暂停菜单

进阶操作

操作	作用
接近倒地的敌人按A/B	举起敌人
举起敌人时按A	用敌人砸击，敌本体不会有伤害
举起敌人时按B	投掷敌人
接近倒地敌人的腿部按A/B	抓住敌人脚部
抓住敌人腿部按A	回旋攻击，敌本体不会有伤害
抓住敌人腿部按B	回旋攻击并将敌人丢出
接近倒地的敌人后按↑+↓	压制
压制时按A	压制拳击
压制时按B	连打
接近倒地的敌人后起跳	踩踏
起跳后立即按A	升龙拳
跳入桶口向上的木桶	入桶
套桶	拿着木桶时按↑+B

游戏画面





1 人物信息
2 体力槽、气力槽
3 道具
4 武器槽
5 忍具槽
6 查看大地图
7 使用药或食物
8 暂停菜单

系统介绍

故事模式



游戏最主要的模式，玩家要操作国政跑遍全国上下寻找好友无辜的证据。在该模式中玩家可以消耗金钱或不断地击倒敌人获得经验来培养角色进行养成，金钱的来源除了击倒路上的敌人外，还可以通过赌场赌博、完成任务屋的任务获得。而且本作可以在えちご地区内门口标有“文”的大院处召集随从，最多支持4个角色一起冒险。

游戏流程很简单，玩家基本上只要不断地跑地图触发剧情，打赢BOSS即可通关。剧情中只有一位NPC需要主动与其对话才能触发剧情，就是えちご地区的船坞（门面上标着“船”的店铺）旁披着斗篷的人。

联机合作

在召集随从的地方可以选择“お供を募集する”进行最多2人的本地联机，要参加的玩家要在故事模式的主界面选择“お供として参加”搜索主机，便会作为队伍里的第二人つるまつ加入战斗，技能和装备均由主机当前的进度决定。

商店分类



在城镇中玩家会看到各种各样的店铺，进去后可以购买物品，根据店面的名字不同可以买到不同的东西，下面就做一下分类：

めし、うどん、だんご：饭店，在这里买到的道具都和体力回复相关，购买后会自动食用，只有“にぎりめし”、“ほしいも”、“せんべい”、“まんじゅう”才能带在身上。

くすり、药：药店，在这里能买到与气力回复相关的药类道具，购买后会带在身上。

よろず、万屋：杂货店，在这里能买到必杀技，部分店铺中还能买到装备。必杀技购买后自动习得，再次购买时会出现已经学过了的提示。

御宿：客栈，只有一种选项，就是住宿，住宿会回复全队大量的体力和气力，不过就性价比来说比直接吃东西低得多。

赌场：店面并没有文字说明，而是用一个骰子的图案代替。玩法就是下注后二选一，猜对的话成本翻倍返还，猜错的话则什么都没有。

任务屋：店面会写个“仕”，只有部分城镇才会有的设施，进入后会有悬赏名单，选择后即会接受任务。

能力介绍



角色能力的提升不仅仅靠升级和习得技能树，最主要的还是通过装备来提升，而不同的装备对应增加不同的能力，能力的名词就写在装备说明的数字前面，下面就给大家列出游戏中能力名词的对照，希望在大家购买装备或道具的时候能有所帮助。

たいりょく：体力
きりょく：气力
たいりょくのじょうげん：体力上限
きりょくのじょうげん：气力上限
ぼうぎょ：防御力
すばやさ：速度
うたれつよさ：反应力，数值越高，敌人格挡的几率越低，自己格挡的几率越高
ばね：恢复力，数值越高，倒地后再次站起来的速度越快
ぱんち：拳击威力
きっく：踢击威力
こうげきりょく：武器威力
ぶきなげ：投掷道具的威力

继承要素

游戏一周目结束并存档后，无法直接以“继续游戏”的选项再开，只能重新开始，但此时可以选择继承存档数据，选择后会直接开始二周目。二周目剧情和一周目相同，但会继承道具、武器、金钱、技能玉、已习得的技能，但角色的技能树不会继承，所以一周目时建议尽可能保留技能玉，到二周目再使用。另外，二周目时特性栏会多出“けんごうきぶん”和“こんごうぼでぃ”这两个技能，效果分别是使用刀时气力不减和霸体。

挑战模式



该模式下要求玩家达成每项挑战中的任务，其中部分任务有着特殊的要求，如除了拳头以外的攻击都不会造成伤害、只能用踢击或是用道具击败敌人等等。挑战模式最多支持2人协力，若对挑战感到棘手，可以让好友来协助过关，进入该模式后选择“マルチプレイ”即为多人模式。挑战的评价用分数判定，20000分就能达到最高评价（3星），评分共由三个部分组成：时



间、攻击、无伤。剩的时间越多，得到的分数越多。剩2分钟就是20000分，1分钟就是10000分。大部分任务的时间限制都是2分钟，所以能靠这项得到10000分左右；每击中一次敌人就能得分，击倒敌人会获得更多分数，任务里基本都要求全清敌人，所以这方面不用考虑太多；无伤过关能得到10000分。**把所有任务完成并达到3星评价且通关后，特性栏会多出“こがねむし”，效果是金钱与技能玉无限。**

任务要点

1～4：无。

5：除了刀以外的攻击都不会造成伤害。

6：除了拳头以外的攻击都不会造成伤害。

7：除了踢击以外的攻击都不会造成伤害。

8：空手攻击无效，只能通过道具打，建议用普通攻击推动地面的道具给予伤害。

9：除了刀以外的攻击都不会造成伤害且会扣分。

10：除了拳头以外的攻击都不会造成伤害且会扣分。

11：除了踢击以外的攻击都不会造成伤害且会扣分。

12：除了刀、道具以外的攻击都不会造成伤害且会扣分。

13～15：举起敌人后砸死敌人。对目标用拳头击倒后举起丢出可把血量控制到一击死的状态，然后再举起另一个敌人补砸一下即可。

16～18：把敌人扔过来的石头接住。即将被石头击中的瞬间按拳或踢就能接住，要得到最高评价就要无伤且不能花太多时间。

19～21：打败所有敌人，但只要奔跑就会摔倒。

22：最后一击必须是空中攻击。

23：最后一击必须用刀。奔跑中用刀攻击基本能直接秒杀一个敌人，多利用可以省下不少时间。

24：最后一击必须用道具攻击。

25～28：无。

29：攻击不会得分，只要保证一分钟内无伤即可拿到最高评价。

30：抓住敌人的腿部后使用十次回旋攻击。一个人倒地后抓起后只按A最多能转3次。

31：发动一次必杀技“びっぐばんぐ”（弯腰喘气时按两次↑发动，建议拔刀后空挥将气力槽耗完触发喘气姿势）。

32～33：无。

34～36：把多块石头叠在一起。把石头先叠成两块后，再把两块一起举起来往单块石头上扔，这样做不容易让叠起来的石头崩塌。

37～40：打败巨型敌人。只是体型比较巨大，当做普通敌人对待即可。

41：无。

42～44：除了拳头以外的攻击都不会造成伤害且会扣分。

45～63：无。

64～66：残血状态下打败所有敌人。

67～68：在时间结束前保护目标。

69～89：无。

90：打败20个敌人。任务中的敌人会用推车攻击，比较难缠，可以上下换线起跳攻击，或用接暗器的方法挡住推车再反击。

91～93：收集从敌人身上掉落的金钱。使用的角色能力很低，在93关面对的四个敌人都非常强，要保证最高评价的话就要活用升龙拳（起跳时立即用拳），在命中敌人时顺势将其击倒。

94～100：无。

多人混战



该模式下玩家可以从30个人中选择一人，和另外三人展开混战，每个人都有属于自己的武器和必杀技，可以在选人界面查看。选好人物后选择战斗场地、时间、CPU强度和BGM后即可开始，该模式的玩法很简单，只要打倒其他人即可，单人游玩可能会有点无聊，但多人联机时的乐趣会提升不少。

技能树、必杀技

技能树



在主菜单选择すて–たす→スキルツリ–を见る即可查看角色的技能树，通过消费技能玉可习得技能点，技能玉在角色升级时会得到一个。技能点共有三种：蓝色的代表能力点，习得后会增加角色能力，最多能习得9次；黄色的代表必杀技，习得后角色会习得该必杀技，需要在すて–たす→ひっさつわざ中装备才能使用；红色的代表特性点，习得后角色会习得该特性，需要在すて–たす→すきる中装备才能使用。

技能树列表

特性7	必杀技7	特性8
体力+5	踢击威力+2	气力+5
体力+5	拳击威力+2	气力+5
必杀技6		
特性4	特性5	特性6
武器威力+3	踢击威力+2	踢击威力+2
速度+1	武器威力+3	意志力+5

必杀技5		
特性1	特性2	特性3
拳击威力+2	踢击威力+2	武器威力+3
体力+5	拳击威力+2	气力+5
必杀技4		
必杀技2	体力、气力+5	必杀技3
拳击威力+2	气力+2	力量+1
拳击威力+2	气力+2	速度+1
必杀技1		

必杀技

必杀技1：まつはきっく。快速三连踢。

必杀技2：まつはぱんち。快速三连拳。

必杀技3：まつはたたき。举起物品攻击时会快速攻击三次。

必杀技4：からたけぎり。拔刀状态下起跳后按A使出纵斩。

必杀技5：まつはきっく2。三连踢最后一下姿势改变，范围变大。

必杀技6：まつはぱんち2。三连拳最后一下姿势改变，范围变大。

必杀技7：せんぷうきゃく。跳起在空中最高点时按B，使出旋风腿。

特性

特性1：たつじんめがね。打败敌人后学会对方的必杀技。

特性2：じょうれんのかお。进饭店购买直接食用的物品时会打折。

特性3：こうしょうじゅつ。购买能带在身上的物品和必杀技时会打折。

特性4：おやぶんのこころ。随从的气力最大值上升。

特性5：せいしんとういつ。站着不动时气

力会逐渐回复。

特性6：が–どのたつじん。格挡的几率大幅提升。

特性7：けいけん2ばい。获得的经验值变成两倍。

特性8：こうかが2ばい。使用道具时效果变成两倍。

必杀技



必杀技除了能从技能树上习得外，主要还是要通过在杂货店购买技能书习得，习得特性“たつじんめがね”后也可以从各个帮派的BOSS处习得其独门绝招。本作的必杀技种类比前作更多，下面列出游戏中所有必杀技的名称、使用方式和效果。

必杀技

名称	指令	效果
まつはぱんち	A	快速三连拳
まつはきっく	B	快速三连踢
まつはぱんち2	A	三连拳，最后一下姿势不同
まつはきっく2	B	三连踢，最后一下姿势不同
まつはたたき	持有道具时按A	用道具快速攻击三次
まつはきうきう	压制敌人时按B	发出快速的三次攻击
まつはすいんぐ	抓住敌人腿部时按A或B	回转攻击速度加快
まつはふみふみ	在倒地的敌人上方使用跳跃	对敌人发出三连踏
すくりゅう	奔跑时跳跃	起跳动作变成翻滚，有攻击判定
すくりゅう2	奔跑时跳跃	变成一直滚动的状态，有攻击判定
にとろあたっく	奔跑时再次输入奔跑指令	瞬移到前方的敌人面前给予重击
はいぱ–が–ど	防御中自动发动	给予周围敌人伤害
せんぷうきゃく	跳跃到空中最高点时按B	旋风腿
わ–ぷしゅ–と	奔跑时丢出手中的道具	无论往哪丢，道具都会命中敌人
にんげんどりる	↓↓	原地转圈，有攻击判定
にんげんへり	举起敌人时按↓↓	给予举起的敌人伤害
にんげんぎょらい	举起敌人时按B	丢出的敌人会以旋转的方式直线突进
じぶんぎょらい	跳跃中按A	身体会以旋转的方式直线突进
はりてすぺしゃる	奔跑中按A	滑步，并依次往前、后方使出张手
ずつきすぺしゃる	奔跑中按B	对前方使出铁头功
あんますぺしゃる	抓住敌人腿部时按↑↑	丢下敌人使出踢击
ばくだんぱんち	从空中落地的瞬间按A	往前方小跳一段距离并使出冲拳
お–らぱんち	长按A	原地蓄力，没有防御判定，蓄力完毕后放开会对前方一直线敌人造成伤害
ばくまきゃく	角色出现蹲下动作时按B	往前方使出飞膝踢
てんさつけん	角色出现蹲下动作时按A	往前方使出升龙拳
へんしんわざ	跳跃中↓+Y	变成附近敌人的样子，然而无法骗过敌人
びっぐばんぐ	喘气时按↑↑	对全屏敌人造成硬直和伤害
やまだのじゅつ	↑↑	将周围的道具用超能力浮空，然后丢向敌人
かげぶんしん	长按A，然后↑↓	放出数个分身
かわりみのじゅつ	被打飞时长按A或B	放开按键后使出替身术，本体会直接出现在敌人上方
かみあし	连续按←或→四次	瞬移到敌人面前
しこみてっぽう	接触敌人时按A+←/→	对眼前的敌人放出炸弹，但自己也会被炸飞
みだれまつば	持有忍具时，跳跃中按←←/→→+B	后空翻并丢出数个忍具
ほうせんか	持有忍具时，奔跑中按B	忍具击中敌人后有爆炸效果

拔刀时的必杀技

名称	指令	效果
からたけぎり	跳起后马上A	纵斩
たおれぎり	非拔刀状态下也能使用，倒下时长按A，放开A就会发动	瞬间起身拔刀使出上挑
とびひぎり	手持忍具苦无（くない）时，冲刺+←←←或→→→	冲入前方敌阵使出三连斩
いっとうりょうだん	紧贴敌人并长按A+←或→	举起刀，放开A后会使出强力的纵斩
ひしょうぎり	←←←+A或→→→+A	向前方小跳并使出上挑，然后翻滚落地
はどうぎり	长按A	举起刀，放开A后会使出带冲击波的纵斩

名称	指令	效果
お-らぎり	长按A	举起刀，放开A后会使出带闪光特效的纵斩，攻击范围肉眼不可见
ばくそうぎり	起跳落地时按A	往前方使出一闪攻击
いあいぎり	←←+←A 或→→+→A	往前方使出上挑

名称	指令	效果
けんじゅつすぺしゃる	↓↓	原地旋转
しゃくはちづき	跳起时、←←或→→	しゃくはち专属技能，对前方使出下刺
しゃくはちふき	A+↑↓或B+↑↓	しゃくはち专属技能，吹出对周围敌人有伤害的乐曲

剧情要点

するが

初始地点往左走会到达一处门口标有“文”的大院前，剧情过后可以召集随从。

えちご

和船坞旁穿斗篷草帽的NPC对话，旅程途中会在むさし第一次遇到黄发女性，且在こうずけ地区有一场和一堆蓝色衣服的人战斗的剧情。

いせ

在该地区会遇到游戏刚开始时出现的忍者NPC，对话后出地图再回来触发BOSS战，战斗胜利后前往かわち地区的城镇再次与BOSS战斗，然后回到先前的船坞与NPC对话就可以乘船前往新地点了，在新地区的山洞里能捡到金块。

むさし

回到城镇即可再次遇见黄发女性NPC，得到可以进入やましろ城镇和ひぜん城镇的道具。

やましろ

进入城镇，在里面会遇到紫色头发的NPC和穿绿色衣服的二人组。

ひぜん

进入后一直往左走有两场战斗。然后回到一开始可以召随从的地方会触发剧情，战斗后前往こうずけ地区门口有“忠”字的大院内有剧情，最后回到ひぜん地区的城内一路往左走触发最终BOSS战。

地图右下角的小岛



第二次遇到黄发女性后进入ひぜん，一路往左走会遇到穿深蓝色衣服的NPC，战胜他后在对话中选择第一项，然后在该区域击杀30名拿刀的小兵（三批就是30个），再去该地区最左边的船坞与其对话，就能乘船去地图右下角的小岛了。岛上的洞穴中共有三个宝箱，拿了最下层的宝箱后就可以通过大地图直接去到想要去的区域了，十分方便。



游戏内容比较丰富，虽然主线流程很短，但为了与BOSS战斗需要去各地打杂兵升级或者去赌场S/L大法刷钱，使得游戏时间有所增加，除了主线外还有各种支线供玩家探索，比较耐玩。但游戏操作不支持更改按键，使得角色移动时的手感较差，另外就是游戏内的文字全为平假名，对日语不太好的玩家会有较大的障碍，影响游戏体验。

然并卵



文 马修 协力 掌机王全体编辑 美编 咕噜
嘉宾 魔法小糖球、古梓、狼鬼霸刀、铭风

“然并卵”是近来忽然流行起来的热门词汇之一，和大多数流行词一样，这个词也是由一句话浓缩而成，展开即“然而并没有什么卵用”。作为一个转折句，“然并卵”的精妙之处在于其充分地表达了对某个看似很了不起的事物实际作用的否定。而游戏领域中，虽然大多数都以严谨著称，但在浩瀚如烟的游戏相关要素中找出些“然并卵”倒也不是什么难事，今天来说说游戏圈子里的种种“然并卵”……

专题企划 Feature Special

然而并没有什么 用

然并卵之主机篇

按照惯例，我们先从主机开始，我们之前介绍过，掌机可以追溯到 70 年代末用电子管的闪灭来展现游戏内容，到现在差不多快 40 年了，这其中虽然成功者屈指可数，但更多非主流掌机们的探索同样有其重要意义。主流也好非主流也好，成长之中总归会有一些奇怪的创意诞生，而这些奇怪的想法，便都成为了掌机发展史上的“然并卵”。

Super Color 最早的彩色画面掌机



▲ 1984 年发售的颇具现代气息的 Super Color。

笔者在 187 辑、188 辑曾经连载两辑掌机屏幕进化的专题，其中下半部分提到过彩屏掌机是从雅达利的山猫 Lynx 算起。其实严格意义上说，1989 年诞生的山猫并不是最早的彩屏掌机，最早的掌机要追溯到 1984 年，那个时候 FC 才刚刚上市，GB 甚至还没孕育，而任天堂旗下所谓的掌机依旧是 Game & Watch 那一众游戏主机一体的掌机。而就在同一年，任天堂为 Game & Watch 推出了全新的系列：Super Color。



▶通过预置画面可以清晰地看到彩色的游戏内容，然而并没有什么实际用途。

和之前那些塑料玩具造型的 Game & Watch 不同，Super Color 的全身电镀非常抢眼，配上有棱有角的超薄造型和大屏幕，某种意义上说这种造型前卫到符合今天大众对智能手机的审美。当然，这外形不是最特殊的，这个系列最大的卖点正如其名：使用了彩色画面，而且和之前那些使用彩色底板、活动内容全黑色的伪彩屏 Game & Watch 不同，Super Color 真正地实现了“彩色化”——之所以给彩色化加引号，是因为这个彩色屏幕本身颇有争议，甚至在做屏幕专题时没将其收录到彩屏部分。

这个彩色画面只是把原有的可活动单位变成了简单的几种颜色，在游戏内容的颜色分配上完全没能原事物的色彩；而且由于 Game & Watch 游戏的活动单位都预置在屏幕面板上，逐帧跳动而且活动单位大，完全不需要区分，使得这些彩色要素的加入连区分单位的作用也没达到；加上 Game & Watch 的屏幕自身又没有光源，因此颜色存在的意义就更被削弱了。

尽管 Super Color 的 6000 日元售价在 Game & Watch 家族中算是中等，外形在今天看来也颇具收藏价值，然而其作为最大卖点的彩色画面的存在意义却微乎其微，和完全黑白的没有任何区别。尽管其出发点不乏探索新方向的开拓精神，但在色彩方面的应用却几乎为 0，称得上是掌机“史前时代”的然并卵设定。

PCE-LT 完全版的PCE“掌机”



▲连接 CD-ROM2 运行最早一批 CD 载体游戏的 PCE-LT。

20 世纪 90 年代中期，家用机迎来了 16 位机时代，承袭了 FC 时代的辉煌的同时，掌机也由任天堂带头开辟了市场，然后众多厂商也都推出了各自的产品跟进，以图在新兴而庞大的掌机市场中立足，即便抢不到肉也能喝几口汤。而在游戏完全拼不过 Gameboy 的残酷事实下，厂商们也都对自家产品与GB进行了差异化处理，来增加自己的卖点。彩屏几乎就是那个时代除 GB 以外多数掌机的共性，然而彩屏虽然与 GB 有了差别化，但 GB 之外的那些主机彼此之间又没了区别，因此尽管抢不到老大位置，但也有必要为了老二位置多进行特色化设计。于是我们便看到了一些非常有时代特色的“掌上家用机”，之所以称其为“掌上家用机”，是因为这些掌机其实就是家用机缩小体积并加上了屏幕后进行便携掌机化，连游戏都直接用家用机的卡。而在当时，最有名的便是 PCE 掌机。

PCE 虽然是 8 位机但机能异常强劲，而使用薄小轻便的 Hu-Card 做卡带更是令 PCE 直接掌机化成为了可能，于是有了我们在以前的专题中都多次提到的 PCE-GT，硬件功能在同时代没得说，但栽在了昂贵的售价（44800 日元，同期的 Gameboy 12800 日元，Game Gear 19800 日元）和耗电上了。不过当时官方似乎没有认识到这个失败的本质原因，相反在一年后推出了新增支持连接 CD-ROM2 功能的 PCE-LT，也就是说，这部 PCE-LT 可以玩包括后来 PCE 的 CD 媒体在内的全部游戏。还记得 UMD 刚刚公布时引起的轰动吗？ 2003 年时用光盘做掌机游戏载体引起的轰动尚且如此，倒退回 1991 年、PCE 家用机率先且独此一家采用外接的方式使用 CD 做游戏载体的时代，这个设定简直是豪华得难以想象！

不过正因为如此，所以价格也贵得难以想象，当一众不差钱的土豪死忠们盘算着在 PCE-GT 本已高得离谱的 44800 日元基础上官方还会有多大魄力来抬价时，最终公布的价格让所有人跌下巴——99800 日元，差 200 日元就 10 万日元！这在今天拿来买娱乐设备都是个大数目，不用说在 1991 年了。好吧，有钱，买买买，等买来后才发现，这个折叠式掌机外形的机器竟然不是掌机，自身没法使用电池，只能插电源线……虽然无语但也无奈，毕竟当时的电池技术在那，与其用电池玩没多久就断电扫兴，直接当家用机似乎也是个不错的选择。于是问题来了，既然只能在家里玩，为什么一定要对着这自带的小屏幕玩？而且又如此昂贵，要知道，当时的 PCE 主机才 24800 日元，而当时日本的 21 寸彩色电视机也只要 1 万出头，花足够买三套 PCE 家用机 + 电视机的价钱去买一部只能在家玩的、自带小显示器的家用机，实在是太不划算，惟一的意义大概就是贪玩的学生可以在自己卧室里反锁房门悄悄地玩——然则学生党在那个年代又有几个能掏得出 10 万日元呢？《口袋妖怪》发售前，久保雅一曾针对日本的小学生群体做了一个市场调查，得出的结果是 1996 年时大多数日本小学生的压岁钱恰好够买一台 GB 和游戏，要买 PCE-LT，一般家庭的孩子想都别想。最终，这部定位非常模糊、定价高得离谱的主机，无可避免成为了一个看似强大实则没卵用的存在。

Virtual Boy 以虚拟现实为目标

做游戏主机最怕的是什么？首要的自然是没游戏，这也是电视游戏发展至今的历史教训。那么其他的呢？就像前面说的 PCE-LT 及其前身 PCE-GT 以及后来的世嘉 Nomad，都在定位上模糊甚至混乱，最后厂家都搞不清这到底是家用机还是掌机了，带出去玩太耗电，在家玩又不如直接家用机插电视玩，这些都称得上是然并卵……不过如果以为那之后会有厂商吸取教训，那就错了，然并卵的机器一直在出，而这里说的，是任天堂大名鼎鼎的 Virtual Boy（以下简称 VB）。

这部主机相信也有很多玩家很熟悉，是任天堂在硬件主机市场第一次栽跟头。从字面上看，Virtual Boy 是“虚拟男孩”，很明显是游戏男孩 Gameboy（以下简称 GB）的后续机种，而其主打的卖点，正是其名字中的 VR，也就是虚拟现实。其开发者横井军平的理念是用过时的技术提供有趣的游戏体验，而 GB 也的确很争气，成功地干掉了使用各种看起来很牛但不成熟的技术的竞争对手们。此次大概是打算绕开那一众被耗电问题苦苦困扰的彩屏掌机们的竞争泥潭，横井军平大胆采用了 3D 电影中使用的 3D 立体视技术，以虚拟现实来作为 GB 后续掌机的卖点——如果成功，那么任天堂在 NDS 时代的蓝海大成功说不定可以提前 10 年发生。

然而 3D 立体视技术并不像横井军平想象的那么成熟，看 3D 电影时眼镜和头几乎是相对静止的，而屏幕又足够大，所以即便偶尔动动脑袋也不会有太糟糕的影响；而 VB 的设计理念是将整个机身和头戴显示器整合在一起，那么玩家就可以和观看 3D 电影时一样获得稳定的立体视觉观感，为此甚至放弃了彩屏，孤注一掷押在了立体视上。结果实际开发中遭遇了瓶颈：人玩游戏时并不是一动不动，在戴头戴显示器玩游戏时更是会不由自主地去低头或仰头，而头戴显示器在当时根本无法实现完全固定，当距离眼睛如此近的显示器和眼睛无法实现相对静止时，那么立体画面的稳定性便完全无从谈起。没办法横井军平只能致力于寻找各种突破，结果突破没找到，社内高层的命令来了，让这部机器以家用机的姿态上市，原本头戴式苦苦没解决的稳定性问题用三脚架解决…



▲早先预告时的图片，虽然看起来不错，但这种头戴式的画面显示并不稳定。

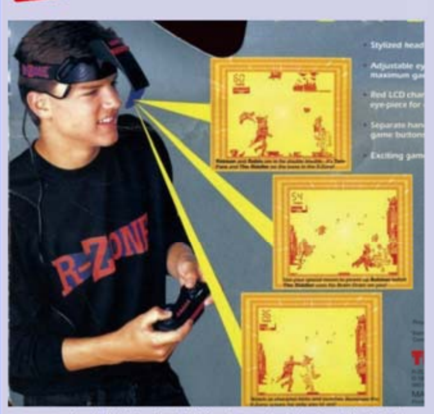


►实际发售后的玩法，单单是家用机还是掌机这个定位便已经混淆了。

结果大家都知道了：虽然有了妥协方案又得以上市，但却成为了任天堂第一台失败的主机，显然这也和其上市时自身混乱的家用机还是掌机的定位有直接关系（虽然横井军平也很无奈），而玩家们也没几个有这闲心去对这半生不熟的虚拟现实体验有兴趣——那边刚刚迈向成熟的次世代主机在向自己招手呢。

可以说，在一个全民追求画面的变革时代，VB 放弃了吸引大众的画面却采用了另类而不成熟的技术，加上任天堂高层的补刀，VB 的失败是必然的。而在 VB 失败之后，GB 仍然独霸掌机市场，一直到 1998 年后续的 GBC 上市，才将位置交接给后来者。若结合这个事实来说，VB 本身和 PCE-LT 一样，是个没什么卵用的设备。至于其名字中的虚拟现实，更是终其短暂一生也未能实现。

R-zone 以增强现实为卖点


▲1995 年发售的概念超前的以 AR 为卖点的头戴式便携游戏机 R-zone。

跟风在各个行业都很常见，虽说普遍是跟风成功者，但也有极个别的会去跟风失败者、而且连提出新概念的做法上都跟风的，这个厂商就是在老掌机领域小有名气、开创了掌机领域多个第一的 Tiger 公司，而其推出的这部跟风失败者的主机，便是 1995 年发售的、看似跟风 VB 的 R-zone。

之所以说“看似”，是因为这部主机从造型和设计上来看，其头戴显示器和佩戴手柄、使用电池这些方面，都是模仿 VB 的。对于 VB 这部销量低迷的游戏机来说，其存在的最大好处就是让 VB 不孤单；但这部主机并非立体画面，而是简单的平面画面，因此那个头戴显示器虽然看似实现了 VB 没能实现的头戴功能，但其 3D 立体画面下的稳定却无从判别，因为压根就没有 3D 显示。更坑的是，这游戏的画面完全是 Game & Watch 那样的预置画面屏幕，所以游戏的动态部分也是逐帧跳动，甚至连声音也是 GB 以前的掌机那种特有的嘀嘀声……

不过别因为这样就把这部机器和那些山寨各种主流主机的俄罗斯方块机们相提并论，这部机器有个在当时乃至现在看起来都非常前卫的设定，就是眼镜片屏幕，没错，这部游戏机的屏幕就像谷歌眼镜那样是一个眼镜片，而 Tiger 之所以在 1995 年就给这部主机以如此高端的设定，目的在于其对主机的定位：AR（Augmented Reality），也就是增强现实。3DS 上的《电波人 RPG》和智能手机上的《鬼魂探测器》类 APP 等都是 AR 技术在游戏中的充分应用，不过这些都是近几年才出的游戏软件，在 1995 年时 AR 还停留概念阶段的时候，R-zone 那严重落后的机能想实现 AR 技术根本是天方夜谭。不过 Tiger 就是敢想敢喊出来——尽管相比其他厂商探索失败的“然并卵”功能，R-zone 的这个前卫设定更多地像是玩弄新概念忽悠人，但也的确实现了眼镜片显示的强大效果，不过这么牛的眼镜片屏幕为什么搭配如此低下的机能？大概是 Tiger 低估了 AR 的技术含量吧，原理上说 AR 技术的确是通过现实场景来显示游戏内容，但和现实背景的互动同样重要，而 R-zone 只是做到了在半透明的眼镜片上玩游戏的同时还能看到镜片后面现实的地步，游戏内容和镜片后面的现实场景完全没有任何关系。

说到这里，笔者也实在难以揣摩 Tiger 当初的真实想法了，你说是忽悠人吧？还真整出了头戴式 + 眼镜片屏幕这么前卫的实物；可你要说真去认真研究的话，这部以 AR 技术为口号的主机上，没有一款像 3DS 的《脸庞射击》、《AR 游戏》这些简单地融合背景的体验级游戏，连尝试都没有。当然，如果这款主机有强大的机能，或许能吸引到投资者和有志之士前来共同研发，说不定 AR 游戏早就诞生了，但是 R-zone 的机能实在是让人无奈，基本上是发售后直接暴死，而那前卫的 AR 游戏概念和实现 AR 游戏的镜片屏幕，便成了彻头彻尾的“然并卵”。


▲实际游戏画面，游戏画面通过眼镜片屏幕叠加到了现实背景上，然而叠加得毫无意义……

Game.com 最早拥有触屏和界面管理的掌机

我们前面说的 Tiger 公司，作为游戏硬件厂商，远不如任天堂、世嘉、索尼、微软等主机厂商那么务实，但从另一个角度来说，其对前沿技术引入游戏的大胆想象力也是罕有的，前面的 R-zone 便是前面没古人、后面不知道什么才有来者的眼镜片屏幕游戏机。而在 1997 年，不甘平凡的 Tiger 再次出招，推出了首次使用触屏和管理界面的掌机，甚至用当时刚刚兴起的互联网的域名风格来给主机命名。可以说，这是一部在掌机史上占据了两个第一的传奇掌机。然而正是这划时代的两个第一，再次让 Tiger 公司然并卵光环加身。

首先说触摸屏，这个并非是 Tiger 首次实践，而是在 PDA 上已经得以使用，虽然最早提出并创造 PDA 这个词的苹果公司在 1997 年乔布斯回归后便断了 PDA 的业务，但 PDA 的风潮已经在 1996 年由 Palm 引领并刮了起来，所以说 Tiger 等于将当时代表时尚和成功的商务电子设备 PDA 引以为豪的高大上功能给借鉴到了掌机上。但也仅此而已，Game.com 本身是一款卖得非常差的主机，除了动歪脑筋辱骂观众的糟糕广告营销引起了玩家的抵制外，游戏匮乏和机能不足也都是其缺陷，我们在 Game.com 上能看到《恶魔城》、《生化危机》等一大票当时的家用机知名作品，而从说明的画面上看也都颇有原作风范，但是实际玩的时候就会发现，极不流畅的动作和糟糕的音质给人以极其强烈的山寨印象，事实也是如此，该厂商从R-zone开始便进行未经授权的游戏移植，其原创游戏开发能力相当低。触摸在游戏上的有效应用，在 2005 年中 NDS 上市半年左右才刚刚探索出来，而 Tiger 这家自身原创能力差的公司所谓的触屏功能自然和游戏也没什么关系了，充其量和当时的 PDA 一样用在自带的扑克游戏上。

而在商务功能和个人管理上，由于屏幕无背光以及触摸精度低等原因，其实际操作效果也远不及想象，纽扣电池记忆功能更让这些记录内容面临着没电后浮云的危险。加上其堪称反面教材的广告营销导致发售即暴死，使得其本意带给玩家的和当时 PDA 一样时尚的触屏和个人管理界面系统都成了不折不扣的然并卵存在，甚至连知道其在掌机史上开创的这两个第一的玩家都为数不多。



▲最早的触摸屏掌机，然而在游戏触摸操作玩法上没有任何创新和突破。

GP32 的开放式平台

无论是家用机还是掌机，除了部分山寨和组装之外，我们知道，几乎所有原厂出品游戏机都有一个共性，那就是开发环境封闭。这么做的主要目的当然是维持硬件厂商的利益，否则凭啥无缘无故地去花人力物力财力去研发主机让别人随便赚钱？因此基于封闭的开发环境来进行游戏开发授权和收取游戏厂商权利金等费用是硬件厂商的主要盈利方式，也是电视游戏产业的一个特色。不过这也不是绝对的，有些主机即便是原厂推出，也还是将开发环境完全开放了，比如韩国的掌机 GP32。

和 GBA 同一年诞生的 GP32 由韩国公司 Gamepark 推出，尽管机器看起来不错，但在掌机市场，任天堂 GB 家族就是凭借游戏阵容干掉了一个又一个强于自身的挑战者——很显然 Gamepark 认识到了这一点，也正视了 GP32 注定不如当时诞生在世界电

视游戏中心的日本名门之后的 GBA，加上当时韩国的游戏厂商几乎都在开发网游基本上没可能指望在掌机上能有什么作为，所以干脆在主机开发环境上另辟蹊径，采用了开放平台，如此做，起码可以解决游戏阵容尴尬的问题。为此甚至增加了 USB 连接电脑以及网络交易数字游戏的功能，一不小心创造了掌机历史的三个第一。

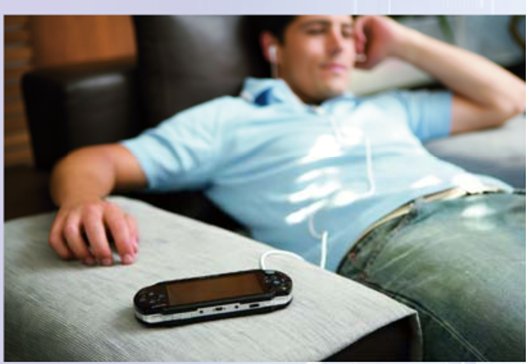


▲开放平台设计的 GP32。

想法是美好的，而现实却很残酷，即便是开放平台，也得有人愿意来做，尽管 GP32 的机能强于 GBA，但个人开发者的能力和精力都有限，甚至爱好小组也都只能做些小游戏——不用说在 2001 年的 GP32 上，即便在今天机能过剩的智能手机和 Steam 上，个人作品也都是一堆小游戏，若没精妙的创意很难被人注目。尽管有类似今天 Appstore 这样平台，但对于开发者和用户都毫无意义，毕竟个人能力有限而主机普及率又非常低，比起加入网游公司去做网游那赚钱实在是天差地别，最终这个功能也只能成为一些因为学业等原因尚无法入职游戏公司的爱好者们彼此之间互相慰籍的平台，而 Gamepark 那通过开放平台吸引爱好者、通过网络交易数字游戏来促进此模式商业化的设定，也彻底没了卵用。

从实用到然并卵的 MP3 播放功能

像 Gamepark 这种厂商比起主流掌机厂商，往往为了体现个性化而剑走偏锋，以至留下不少然并卵的功能，前面说的 Tiger 就是非常明显的例子，而 Gamepark 虽然也喜欢剑走偏锋但后来也没有太出格，而这里之所以再度提到它，是因为这家韩国公司的 GP32，是目前可查询自在的首部自带多媒体功能掌机。在那个用 PDA 看 1 小时视频要转码半天甚至一整天的年代，指望游戏机支持视频功能并不现实，但支持 MP3 同样也是很高大上的。2001 年的音乐播放器尚处于早期发展阶段，而和 GP32 同年同月诞生的 iPod 则将音乐播放器一下提携到了时尚的前沿，各种音乐播放器或多或少都沾了时尚气息。不过在开发 GP32 时厂商显然没有预料到这点，但也的确捎带着借了 iPod 的光……


▲ PSP 官方的多媒体宣传图。

不过我们这篇专题说的是然并卵，可不是卖点，而之所以从 GP32 开始说起，就是因为当音乐播放功能首次出现在掌机上时，是一大卖点而非鸡肋，但是时间总会悄悄地改变一切。因此在久多良木健为 PSP 设定诸多



▶ PSP 上市半年后上市的索爱 W800 音乐手机，有种被自家拆台的无奈……

功能时，便也想到了 MP3 播放，而且坚定地跟 SCE 的老东家索尼音乐据理力争最终把 MP3 播放的功能给保留下来，PSP 最终也成为了当时最优秀的便携多媒体。然而在 PSP 上市后，MP3 播放器已经以极低廉的白菜价普及开来。在 PSP 发售半年后，索尼自家强调音乐播放功能、直接使用“Walkeman”品牌的索爱 W800 手机上市，一下让原本号称“21 世纪 Walkman”的 PSP 有些尴尬，好在 PSP 对于 Walkman 的解读更多地在于其前沿而非音乐播放，但以此为开端，音乐播放便成了手机们的普遍功能——若论核心游戏，今天的智能手机也比不上掌机，但是若论音乐播放这些，当时的手机便已手到擒来，而手机的必要程度和便携程度以及当时的续航能力都占有绝对的优势，如此一来，PSP 的音乐播放功能便被自家索爱 W 系手机引发的音乐手机热给挤兑得越发不重要了。值得一提的是，在音乐手机已经发展 3 年、MP3 播放器彻底平民化的年代，任天堂也后知后觉地在其 NDS 系列的机型 NDSi 上加入了音乐播放功能，虽然只支持 AAC 音乐且主机本身硬件机能有限，但也加入些恶搞玩法，算是展现了任天堂的周边特色，但终归有种生不逢时感，多少有点人有我也要有的无奈了，毕竟终其一生也没有如摄像头那般推出特色的游戏。

后来的 3DS 和 PSV 的 MP3 播放的存在意义就更低了，任天堂掌机用户几乎都是冲着游戏买机器自不必说；PSV 不仅拷入麻烦，无独立音乐芯片的设计甚至不如前辈 PSP，加上本世代无论是 3DS 还是 PSV 都选择了坚守核心游戏阵地的做法而面向完全以玩传统游戏为目标的用户，因此其音乐播放功能显然更加鸡肋——尽管话说到这里可能有些绝对，但对于大多数玩家来说，如果想要在外面听歌，真的无需掌机，掌机还是拿来玩游戏好。

PSP-2000 生不逢时的自带视频输出功能

把掌机连接在电视上玩，这个设定早在 GB 时代就出现了，当时任天堂为其专门开发了用 SFC 运行 GB 游戏的转接周边 SGB，后来又推出了用 NGC 玩 GBA 游戏的 NGP，虽然不至于很火但也是个有趣的设定，因此卖得都不错，就连现在的 PSV TV 也颇受好评。不过这种做法并不是什么时候都有用，在 PSP-2000 增加的视频输出功能，就是相当然并卵的设定。

PSP 的游戏往往以 3D 为主，而这种游戏相比 2D 游戏，最大的区别在于，当强行拉大后，2D 显示的是锯齿，然而只要和电视保持距离，整体影响其实并不大，换句话说就算在高清电视上跑 GB 和 FC 游戏也没多违和；而 3D 的则不然，一旦强行拉大后，看到的是一大堆拼成 3D 游戏图案的碎方块。尽管如此，但 PSP 的机能是高于初代 PS 的，所以 PSP-2000 如果输出在电视上玩，应该不会比初代 PS 体验差。因此在 PSP-2000 新增的功能中，就有了视频输出这一项，而 PSP-2000 也成为了掌机史上首部可以直接支持视频输出的主机——虽说占据第一的主机都有其伟大的探索意义，但我们也说了，前面已经有市场反响不错的在电视上玩掌机的例子，所以说 PSP-2000 实际上只是将已经被市场多次验证的受欢迎的功能给整合进主机。

不过这里有个问题：PSP-2000 发售于 2007 年 9 月，这正是电视行业从标清到高清换代的时间节点，而游戏领域由于 Xbox 360 和 PS3 两款高清主机的先后上市，让游



▲ PSP-2000 在高清电视上的视频输出效果，如果拉到全屏基本上是满屏的碎方块。

戏玩家们拥有比普通电视用户更大的更换高清电视的动力，而在电视升级换代的大潮之中，PSP-2000原本起码可以超越PS表现的视频输出便显得生不逢时了。接上高清电视，其分辨率在强行拉大到全屏后，分辨率的过大差异让原本细腻的画面充斥着构成3D画面最根本的一个个碎方块，游戏体验相当糟糕，远不如广大PS老玩家心目中当初玩PS的体验；而播放UMD影片的效果虽然尚可但彼时PSP的UMD影片业务早在2006年初便由于好莱坞电影公司们出于格式垄断的顾虑遭到集体抵制而崩溃，因此也只能用旧片子看个新鲜。

显然，让这个原本不错的功能变得可有可无的重要原因，就是电视机的换代，而这只是一个开始，不久后高清电视领域冒出的3D、数字、云存储等一大堆概念，意味着高清电视领域竞争开始激烈化，而其格也越发平民化，而高清电视越普及，对于PSP-2000加入的这个视频输出功能便越不利，因此整个PSP时代下来，其生不逢时的视频输出功能都沦为被大多数玩家无视甚至压根不知道其存在的然并卵功能。

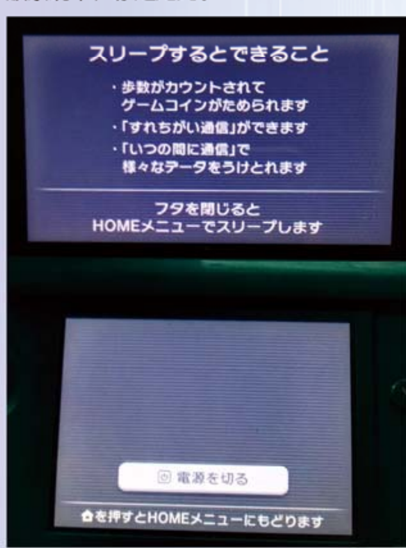
3DS的关机提示

2011年2月26日，任天堂新掌机3DS的发售，让掌机再度进入了新的时代。众多NDS时代一路跟随过来的老玩家甚至对裸眼3D等卖点完全无视，能在老任新掌机上玩上一众画面大幅强化的经典游戏便足以成为首发购入新机的理由。

按键布局上，3DS相比之前的NDS系列增加了系统界面因此也在下屏幕下方位置增加了与此对应的HOME键，而为了不让这个新按键过于突兀，START和SELECT便分列于HOME键两侧共成一列，而原本START和SELECT所在的下屏右下位置，则放上了电源开关。整体上说，新机的按键布局也算围绕新增的HOME键做了颇有新意的变动，但是对于多数NDS时代一路玩过来的的老玩家，却必须要面对一个艰难的习惯改变：从2006年初发售的NDSL开始，一直到后期的NDSi和NDSi LL，屏幕右下一直是START和SELECT，相当多的老玩家们已经非常习惯按暂停时直接去按下屏右下，而这个习惯性手势在刚发售的3DS上，却会导致按下主机电源键。如果之前打了很长时间忘记存档，那简直让人崩溃。

而让人哭笑不得的是，在误按下电源键后，并不会痛痛快快地直接关机，而是进入一个画面，提示点击关机按钮后便关机，而按HOME则退回菜单界面——乍一看很人性化，但这里却没有最关键的返回游戏选项。若是想回到系统界面，在游戏中完全可以通过按HOME键来实现，无论如何也用不着按一下电源键。大概任天堂也是听到了玩家的呼声，因此在后来的3DS LL和2DS上的电源键都做了凹陷处理，使得玩家即使错手按到也不那么容易触发；而New 3DS系列则直接将电源键移到了耳机插孔右面，彻底避免了错按现象的发生。

尽管如此，按下电源键关机后，先呼出的那个完全没有卵用的提示画面也仍然存在，即便在现今最新版的3DS机器上的最新版系统中，亦是如此。



▲要么关机、要么回到系统界面，二选一。

3DS 的本地视频播放时限

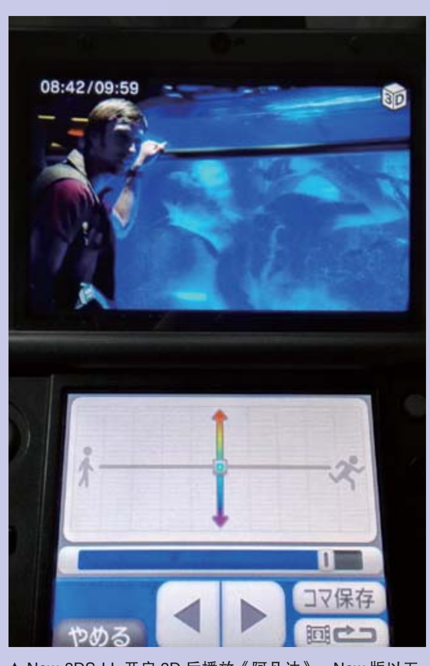
前面我们说了掌机的音乐播放功能经历了从时尚前沿逐渐滑落到然并卵的无奈。而相比音乐播放，掌机的视频播放功能倒一直不错，比如 PSP，刚上市时面对一众专门的数码播放器也能拔得头筹，虽然不久后就因为游戏机自身无法像数码设备那么频繁更新而落后了时代，但其大屏幕也还是一大亮点，后继的 PSV 尽管没达到高清，但 OLED 大屏幕的观影体验也相当不错。相比之下，在多媒体上入道颇晚的任天堂，在历经了 NDSi 的尝试后，也终于在 3DS 上正式加入了视频功能，而且是 3D 视频功能！

3DS 诞生在智能手机普及的时代，其在游戏领域尚有压力，多媒体上不弄出点特色根本提升不了自身的竞争力，而 3DS 有独特的裸眼 3DS 机能，这个可以让 3DS 的视频播放和智能手机以及平板的屏幕们形成差别，尽管没有高清屏幕，但裸眼 3D 功能却是得天独厚的！

虽然这完全可以成为一个得天独厚的卖点，但任天堂非常强调 3DS 的游戏机定位，以至于其他功能都做了限制，本地 3D 视频播放亦是如此，甚至没有专门的视频播放器，而是在拍照模式中播放。实际用的话，会发



▲录制视频，左上有 10 分钟的时间限制。



▲ New 3DS LL 开启 3D 后播放《阿凡达》，New 版以五官定位实现裸眼 3D 效果稳定化后，3D 观影效果和清晰度都相当赞，然而 10 分钟的时长限制依然在。

现不少问题：比如仅支持 AVI 格式；且参数要求严格，转好拷入后的文件名也必须顺着现有的图片或视频文件来命名否则无法识别……那么这么大费周章之后可以看到什么样的影片呢？且不说初代 3DS 的小屏幕以及不算稳定的 3D 效果，视频本身最长也只有 10 分钟，想要看一部影片需要切割成十多个文件——当智能手机和 PSV 的用户将整个影片拷入存储卡享受高清大屏体验时，3DS 用户却只能严格按照参数来转压视频并将视频切割成每个最长 10 分钟的视频，并要严格按照格式和规律去命名，使得大多数人对这个 3D 视频播放功能也就尝尝鲜的程度。尽管现在 New 3DS 系列成功解决了 3D 稳定性的问题，但是本地视频播放的时间最长 10 分钟的限制还是没有解除，使得当前整个便携领域都少有的视觉播放体验继续保持着鸡肋状态。不知道到最后，这个功能是否真的会以这种然并卵的存在感伴随 3DS 终生。

主机周边篇

主机周边，指的是硬件厂商或专门的周边厂商围绕游戏主机而推出的一系列依附于主机的商品，若设计得实用，那么便会获得非常大的市场，由于门槛低利润高竞争激烈，因此有些厂商便在吸引眼球上大动脑筋，于是便有了不少非常实用、甚至足以弥补主机自身不足的周边，但也有的周边的卖点却只成为噱头，使得整个主机周边领域成为了又一大然并卵频繁诞生之地。虽说本篇专题重心在掌机，但本部分的开篇却是FC的一个周边，因为这个周边尽管然并卵，但却成为了日后的明星游戏角色之一……



苍穹

FC机器人



▲当年的FC机器人，存在感相当"然并卵"。

FC机器人（Family Computer Robot）美版名称为"R.O.B."（Robotic Operating Buddy），是任天堂为"红白机"推出的众多外设周边之一，由横井军平负责开发，于1985年7月26日发售。其推出的本意一方面是增强游戏与现实的互动性，另一方面也让玩家在缺少玩伴时仍可以体验到合作游戏的乐趣。FC机器人的控制原理是玩家通过手柄按键、让游戏画面发出特殊的光信号，由机器人的眼睛的感应器接受，然后再执行相应的动作。这个繁琐的过程直接导致了"然并卵"的结果，机器人的反应和动作非常迟缓，在它对应的两款游戏《Gyromite》和《Stack-Up》中的表现都只能用差劲来形容——强调双人合作的《Gyromite》中，机器人的动作根本跟不上紧迫环境的需求，玩家索性直接找人双打要有趣得多；而《Stack-Up》则更是乏味不堪，如果要控制机器人，何不直接玩遥控机器人，而非要连着台FC和电视机、绕那么一个大圈呢？FC机器人作为周边产品的寿命很快走到了尽头，终其一生也只对应这两款游戏。

让人万万没想到的是，FC机器人却作为一个经典的形象延续了下来，在SFC的《星之卡比3》、GBA的《瓦里奥制造》、NGC的《皮克敏2》等游戏中都有客串登场，甚至还作为《马里奥赛车DS》、《任天堂全明星大乱斗X》的隐藏角色参战，包括最新的3DS/Wii U版《任天堂全明星大乱斗》中，也有它活跃的身影。一个以失败而告终的外设，却能以另一种方式存续下去，这种案例放眼游戏业界也为数不多。



▲摇身一变，跻身于任天堂明星了。

GB 夜光灯

GB 这部掌机的意义无需多说，其二度崛起在整个游戏业界都是个难以被复制的神话，但这和游戏有关，主机本身的一些问题还是让玩家有所不满，比如不自带光源，这让 GB 的主力消费群体——学生就很不满，能熄灯后在被窝里玩游戏那才叫爽。尽管主机厂商因为技术和成本等原因没能使掌机完美，但周边厂商却可以围绕这些遗憾之处推出主机周边，GB 的夜光灯显然便是这样一种周边。

GB 的夜光灯通过数据线插口与 GB 主机相连并以此获得点亮小灯泡的电能，听起来确实不错，但用起来却发现根本不是那么回事儿：首先这灯是黄色灯光，虽然看着不上档次但在 GB 那黄绿色的屏幕上倒也没什么违和。关键是这个灯的照明范围非常小，基本上真正照亮的也就 GB 屏幕的一半多一些，除了画面中央的一大块，周边往往还是黑的。而且 GB 时代的主机基本上也没有谁去想反光的事，因此黑暗中在屏幕上方悬着一盏黄色的小灯时，GB 屏幕中被照亮的一大部分反而因为反光而难以看清。不仅如此，从 GB 电池获取电量的这盏小灯泡对电量有相当挑剔的要求，当电池电量低时，灯光也随之昏暗，与此同时，GB 自身在电量不足时画面也会逐渐变黑变模糊（因此 GB 并非后来的掌机们那样等到电量用尽），结果就是两个都需要保证电量足够才能本分工作的设备都要来争夺电量，而这个小小的周边本身也由于各种问题而成为了听起来不错用起来没什么卵用的存在。到来著名的将放大镜和夜光灯整合为一的单独使用电池的周边 Lightboy 问世，夜光灯的亮度均匀问题才终于得以解决。尽管如此，夜光灯自身的反光问题仍然存在，甚至 GBA 时期的荧光灯也都存在反光问题。直到 GBA SP 推出，这种看似不错用起来却多多少少都有问题的然并卵周边才彻底跟着退出了历史的舞台。



▲ GBC 用夜光灯，和 GB 的差不多，其反光问题在这张图上表现得非常明显。

Game Gear 的电视卡

早早接触掌机的老玩家应该对 Game Gear（以下简称 GG）不陌生，这部 SEGA 推出的主机和经典的 GB 是同时代掌机也一度是 GB 最强有力的对手，虽然在彩屏等众多方面均有优势，但最终还是败给了 GB。尽管如此，SEGA 当年屡败屡战的气魄及自身个性化的硬派游戏风格，也还是让其牢牢抓住了一部分玩家的心，而 GG，亦称得上是部生不逢时的悲壮掌机。

之所以说生不逢时，是因为 GG 有很多很强的设定，除了彩屏这个只相对于 GB 才有的优势之外，还是掌机史上首部增加了多媒体扩展功能的掌机，尽管其扩展虽然只对应电视卡，但已经足以吸引眼球，虽说当时虽然早已有了便携电视，但对于当时的大多



▲ Game Gear 用电视卡播放电视节目。

数人来说，看电视还是习惯和家人一起看，而拥有自己的小电视、尤其是彩色小电视甚至想都没想过。一部 2 万日元不到的掌机便有这个扩展功能那是相当不错的。而除了能收看电视节目，电视卡还有个作用就是能接收视频信号，让 Game Gear 当显示设备用！

尽管听起来不错，但是要注意，那不是 GG 自带的机能，而是要单独买的扩展周边电视卡。那么电视卡卖多少钱呢？答案是 12800 日元，和一台 GB 的价格完全相同——某种意义上说，这种定价策略其实也是一种拆台，玩家如果有同时买得起 GB 和 GG 的钱的话，那么 SEGA 也提供了一个 Game Gear+ 电视卡的高端大气上档次的选择！但是这个价格显然有些贵了，而且不仅贵，其实际意义也不大，GG 是 GB 同时代的三大掌机电老虎之一，仅有 3 个小时的游戏时间，想畅快玩游戏都难，若想像固定电视那么一看看一晚上，多准备电池吧；至于显示器功能在当时的意义就更低了——作为便携电视的话还可以携带外出消遣用，作为显示器的话，除了在家里可以躲在房间里偷偷玩其他电视游戏机或用录像机看片子，实在想不出与掌机便携性相适应的视频输出理由。直到 1994 年 3 月，原本在飞机上配备的、将手柄和主机融合为一体的 MD2-JET 开始在游戏店销售，电视卡的视频输出功能才在外出携带方面稍稍有了些存在的意义，但此时 Game Gear 早已颓势难挽，电视卡亦成为了一个概念超前但价格过高、实际意义不大的然并卵周边。



▶GG 的电视卡并不孤独，GBA 上也有非官方厂家推出高价的电视卡周边。

一体化主机皮套

比起硬件厂商，周边厂商对研发各种主机周边的热情更加高，毕竟以此为生。于是各种大胆的尝试就会时不时地出现，比如在 GB 时代，就有在按键位置镂空、屏幕部分有透明塑料遮盖的主机皮套，卖点是给玩家免去了从包里取放主机的麻烦，直接戴着保护套玩，集机身保护、屏幕保护和方便于一身。

以上三个卖点拆分的话，保护机身的收纳包和保护屏幕的贴膜虽然不像现在这么多概念和名堂，但基本作用也发挥得不错；至于方便，倒也不差从包中拿入拿出那一个动作。那么将三个功能合在一起呢？便出现了问题：为了让屏幕和按键的位置对正，皮套内的空间设计得特别狭窄甚至有些小，完全靠皮套材质自身的张力来吃力地将主机装进去；而屏幕上的透明塑料因为是从里面缝合到皮套上，所以在主机塞进去的过程中，GB 的屏幕便无可避免地经过透明窗上方缝制层这一划屏鬼门关。当然，在勉强装进皮套后能痛痛快快地玩还好，然而皮套本身厚度导致按键的实际高度下降，使得手感进一步劣化。非官方授权出品的皮套更由于成本及做工问题导致按键镂空位置不准而影响按键手感。至于保护屏幕的那个透明塑料窗的作用就更不切实际了：我们给屏幕贴膜尚要仔仔细细去把气泡刮干净，而那一层厚度和外套持平的透明塑料连最基本的平整都无法保证，从而使得画面也几乎没法看。

其实这种周边的每个设定的出发点都不错，然而放在一起却出现了必然出现的矛盾，不过毕竟也是一个能吸引眼球的卖点，因此虽然没卵用，但是一直到 GBA SP 上市、老任的平板掌机彻底退出了历史舞台，这种奇怪的周边才恋恋不舍地跟着退出。

掌机本身的按键位置和高度这些，都是经过设计师无数次调试最终选择出的最优方案，如果因为一体化保护而在便携、重量甚至手感上做出牺牲，那是非常不值得的，远不如用专门的收纳包专职保护，玩的时候拿出主机直接玩。

GBA SP 握把

10年前“人体工学”这个词儿被炒得火热，后来由于围绕其争议越来越多，才渐渐冷却下来。不过在热炒的年代，几乎电子数码领域的每种周边加上了“人体工学”都会有强烈的高科技时尚感，所以在GBA SP上市后，便迅速有周边厂商做出判断：方方正正而且很小的GBA SP是非常不符合人体工学的，于是改善GBA SP的周边便被陆续推出，而这其中最多、或者说最泛滥的，便是SP握把。

握把的作用，是通过把GBA SP固定其上，用两边的类似PS系手柄左右的握把部分填充手掌心，以此来改善手感——PS是率先在手柄上加入了握把的主机，其后的PS系家用机手柄都有握把，就连很多电脑手柄乃至Wii为《怪物猎人3》推出的专用手柄都有此设定，之所以被广泛采用，是因为其手感的确相当好——从这点上来说，人体工学倒也不能算是绝对的玄学。但什么事物都有其依托的背景，掌机不同于专门的手柄，就如前面所说，任何掌机在设计的时候，其按键位置和高度等都是无数次测试筛选下的最合适结果，而在使用了外接握把之后，手因为握把部分填充掌心而被强行固定住，去够方向键和其他按键反倒别扭，甚至会加剧手的酸痛。可以说，这个周边是典型的看着很不错但是没有任何用处甚至会得到相反效果的周边。尽管如此，“改善手感”什么时候都是一个能吸引眼球的口号，所以在GBA SP之后，NDS、PSP、3DS、PSV都有握把周边，不过后续的这些相比GBA SP时代的握把已经改善多了，大部分都不至于有加剧手酸痛的相反效果，而诸如针对容易手部出汗玩家推出的防滑设计等也都很实用——不过说到这里，相信大多数直接玩掌机的玩家们仍然是一头雾水：没用任何握把周边，这些掌机一玩半天甚至一整天，手部也没有什么不舒适的感觉啊……



▲看着体贴实则无用的GBA SP握把。

手摇式充电器

作为首个使用充电锂电池且大获成功的掌机，围绕GBA SP的充电问题，周边厂商们没少设想在没有电源插座可充电的情况下的解决方法，于是就有了各种充电器周边，常见的有手机领域直接跨过来的干电池充电器、车载充电器，高科技些的则有内置1000mAh电池的太阳能充电器。此外还有非常特别的手摇充电器，这个看起来外形漂亮、价格便宜，手摇时的手感也做得非常好的充电器，即便是和同样节约能源、绿色环保的太阳能充电器比，也额外有着锻炼身体的优点，而缺点也在众多充电器中独一无二，那就是充电效率低到不实用，基本上是手摇充电时间和游戏时间对等。连续摇半个小时后摇到手臂酸痛、被摇动时稀里哗啦的噪音给搅得心烦气躁之时，大约也只能维持半个小时的游戏时间……这种低下的充电效率，除了看电视、看片子时候外，其他时候在摇动充电时什么都做不了。而既然有条件看电视、看片子，那也必然有插座……所以真的处于没有充电条件的环境下而仅有这么一个额外的充电器的话，最佳的选择其实是早早休息或玩其他的，无论做什么都好过这枯燥的手摇充电。


▲与GBA SP连接的手摇充电器。

小开口盒式硬壳包

NDSL 发售后，加上原本就走时尚路线的 PSP，掌机领域便整体和时尚风格接轨，而这对于周边设计师们来说便也有了实用和新奇以外的新的设计方向，那就是时尚，其中主机收纳包因为自身的定位更是设计师得以充分发挥其时尚创意的舞台。当时的主机收纳包在经历了 GBA 和 GBA SP 时代的各种探索和尝试后，很多华而不实甚至容易划伤机身的设计都被摈弃，收纳包甚至整个主机周边领域的实用度都前所未有地无可挑剔——但这只是最初，随着设计师们变着法地以时尚要素为指引给两部掌机设计主机包，一些偏离实际意义的想当然设计便再度出现，而其中最令人匪夷所思的，是那种只能打开一点点的小开口盒式硬壳包。

盒式硬壳包想必大家都不陌生，由于外壳坚硬所以有非常好的保护效果，而盒式的开启设计也非常方便主机的存取。小开口盒式硬壳包的设计不同之处在于，在内部靠近拉链末端的位置各有一根布带，限制了盒式包的开口角度，一般来说这种包最大只能张开 30 度，虽然单独看颇有内敛之气，这包的作用毕竟是保护和放置主机，限制了开口大小后，每次拿出或放入主机，都面临着主机被开口处拉链划伤的问题。可以说，这个设计除了看着内敛之外无任何卵用甚至增加了可能划伤主机的反作用。

值得一提的是，这种然并卵的设计在一般圆头圆脑的普通盒式硬壳包中是没有的，往往都是那种明显有着特别设计的、拥有别致花纹或图案装饰的盒式主机包才存在，所以我们有理由猜测，出现如此好看但然并卵的设计，大概是设计师本身着眼于时尚要素而根本没考虑自身的作用。当然，漂亮精致的主机包还是很受玩家喜爱的，各位如果碰到设计别致但偏偏有这种让人窝火的小开口设计，其实只要把里面限制开口角度的带子剪断，就可以正常使用了——显然，这也彻底否定了主机包的小开口设计。



▲非常漂亮的凹点 PSV 硬壳包，但靠近拉链末端的布带限制了硬壳包的打开角度，想要不影响正常使用，就得将这然并卵的布带给剪开。

盔甲周边套装

大概是西方人普遍手比较大的关系，因此在掌机周边的设计上，欧美厂商从来不避讳大，往往会鼓捣出很夸张的整合了多种周边的套装——这种套装并非将一堆周边打包卖，而是经过专门的计算和设计，将各种周边构成一个整体用于主机上，由于这种周边全部佩戴之后主机几乎被包裹得严严实实，因此这种设计风格被取了一个非常贴切的名字——盔甲。这种周边起始于 GB 时代，在整合了放大镜和夜光灯的 Lightboy 的基础上又增加了扩音器、摇杆等一众周边，使得整个体积看起来非常夸张；而后到了 GBA 时代，又给主机从里到外都严严密密地包上了一层壳子；而到 GBA SP 时代，又加入了新的特色周边握把。这不同时代的盔甲周边套装的一大共性，就是彻底牺牲了这些掌机自身的便携性，其中不缺听着不错用起来非常糟的



▲ GB 时代的盔甲套装“Handy boy”。

小摇杆、握把等周边——这种看似霸气的套装其实没有任何卵用：保护的话一个主机包就可以，而玩游戏的时候同样还是直接玩机器才有最佳体验。

不过和前面说的皮套、握把等不同，这种笨重盔甲周边现在几乎已经绝迹了，除了市场认知度比较低，现在的掌机本身个头也都不小、再套盔甲就彻底没法看了。



▲ GBA 的盔甲套装。

游戏篇

最后我们来说游戏，相比需要各种摸索和尝试的主机，以及周边厂商绞尽脑汁占领市场的主机周边，历经数十年发展的游戏可谓是相当成熟。但是对于游戏厂商来说，当主机出现新机能或为游戏本身探索新系统时，仍然免不了也会有些然而并没有什么卵用的多余设定。当然，相对于浩瀚如海的游戏来说，这比例是微乎其微的。而这个完全需要阅历的部分，笔者自己自然也难挑大梁，于是便邀请了各位掌机王的同事以及撰稿人嘉宾来共同完成这部分。



马修

《GB 大战争 2》的谜之最强运输机

“《大战争》系列”一直都非常讲求各兵种间的彼此制衡，以此来维持整个战斗系统的平衡，不过这些战斗单位也并非一步到位。也都是经过一路的发展改进增删而来，像早期的“《GB 大战争》系列”删除了跑得慢、火力弱到完全可以被火箭炮取代的小型地对地导弹车，“《超级大战争》系列”则相继删除了核坦克、维修船、隐形战斗机等单位，航母和巨型坦克也都有过修正，这些战斗单位尽管都因太不实用或过于强大而遭删除，但起码都曾经在游戏中给玩家留下过深刻的印象，而这里说的这个极其强力的运输单位，在游戏中被埋藏得深到难以被发现。



▲速度快、可运送重型兵器的运输机。

该单位名为雷达运输机（レ－ダ－ユンウキ），看起来和普通的大型战斗机和轰炸机差不多大，飞行速度在战斗机和轰炸机之间，尽管身为运输单位本身并没有战斗能力，但不影响其列入《大战争 GB》乃至整个“《大战争》系列”最强单位之一，其强大在于其运输能力：可以运载两个包括重型坦克和重型火炮在内的任意陆战单位；投送能力也强，除了机场，在公路上也可以直接降落其搭载的重型运输单位。玩过“《大战争》系列”的应该都经历过其中的登陆战：一般都是依靠海上和空中的战斗单位对敌方的海岸守卫部队进行火力压制、强行撕开缺口后以运输直升机空投步兵、登陆舰强行运送车辆坦克等重型兵器登陆作战，从而将优势从海岸深入到内陆。这种战斗不用说在早

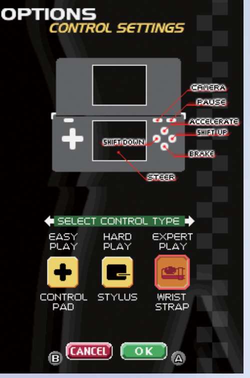
期的“《大战争GB》系列”，即便在难度大降的初代《超级大战争》中也都会打得非常激烈。如果有这种可以直接搭载投放重型坦克的运输机，那么只需要海上的舰船用火力压制住对方防空单位，就可以将重型坦克投送到敌方任意的路面上。大概是考虑到这种打法会大大拉低登陆战的激烈程度从而影响游戏的乐趣，官方便索性将该战斗单位隐藏起来，在战斗关卡中，无论如何也开启不了这种传说中的最强运输机，直到体验一下地图编辑模式才发现：原来这种战斗单位只能在地图编辑模式中以现有单位出现，无法通过工厂制造出来，难怪正式关卡中无论如何也出不来。

从游戏中那一场场让人难忘的登陆战来说，官方对雷达运输机的隐藏是对的，但是从该战斗单位本身的存在价值上说，却称得上是没有卵用了——模式虽为新增要素，但能竟耐下心来编辑关卡玩的玩家，毕竟还是少数。

《山脊赛车DS》的触摸驾驶

2004年NDS发布之时，便是打着异质旗号而在机能落后于PSP的情况下，以异质操作获得了完全不输于对手的关注度和人气。虽然看起来很美好，但当时无论是任天堂还是其他游戏厂商，都面对着如何将触摸特色发挥出来的难题。如果说将触摸功能用于游戏，这个早在之前的PDA和触屏手机甚至早年的Game.com自带的扑克游戏上便实现了，关键是如何发挥这个特色，公布时展出的揪皮卡丘和揪马里奥的小游戏也不过是展示其触摸游戏概念，真正的触摸游戏需要大家探索，而在初期探索时，厂商们便鼓捣出不少为触摸而触摸的然并卵设定，这其中最具代表性的，当属《山脊赛车DS》。

《山脊赛车》多次为不同的主机首发护航，其在PS和PSP的两次表现尤其展现了主机机能的强大，而登陆强调异质操作的NDS上，当时的厂商Namco也没有厚此薄彼，针对NDS的触摸屏大胆地为NDS版的《山脊赛车》加入了触摸操作系统：既在下屏显示方向盘，通过触摸操作方向盘来转向——这个设定在当时听起来很牛，然而实际玩时会发现这个设定不方便到极致，在完全光滑的下屏上，用触控笔完全无法精准地锁定方向盘，稍不留意触控笔便偏离了方向盘，车便无法及时转弯，到过弯时更是容易忙中生乱；不仅如此，下屏只支持转向的触摸操作，加速减速等操作依然需要右手去按键完成，因此对于一般的右撇子玩家来说，用左手进行触控操作使得原本就不容易精准的操作变得更加困难了。虽然这个设定很鸡肋，但也可以理解，毕竟是NDS发售之初大家都没什么概念，而《山脊赛车DS》则算是早在2005年就留给业界的警示。所以说虽说游戏中没卵用，但这次触摸屏的尝试却意义重大。好在厂商也知道这种操作玩概念的成分更大，不能光赌在触摸操作上，因此也保留有按键操作，使得购买了《山脊赛车DS》的玩家在经历了触摸驾车的无力体验后也可以正常享受游戏的乐趣，尽管成功化解了触摸尝试对游戏本身可能造成的不良影响，但也让这个全新的尝试彻底“然并卵”了。





▲即便是触摸操作模式，右手也还是要负责加速减速等的按键操作。

然并卵——掌机相关的多余设定

触摸驾驶火车与潜艇

尽管《山脊赛车 DS》的尝试足以提醒后来者，但很多公司仍然要亲自碰壁后才肯罢休，比如在手机进入智能手机时代后，手游上各种模拟按键的糟糕操作，便一次次验证了《山脊赛车 DS》早在 2005 年就验证出的触摸操作对于强调快速复杂而按点又相对精确的操作有心无力的事实，不过毕竟是手游领域也算跨界了。而就在掌机范围内，这种无视前人教训的然并卵设定也一直存在，比如纪念山手线 100 周年的《电车 GO 特别篇 复活！昭和的山手线》中，尽管有传统的操作，但也在下屏增加了各种触摸操作，不过和《山脊赛车 DS》不同，该作将全部功能都放在下屏，也就是说全部操作都可以通过触摸操作来完成，好在“《电车 GO！》系列”强调的是稳，操作也不至于手忙脚乱，因此也只是多了一种体验，不过触控笔在屏幕上的打滑手感还是让原本的还原设定打了不少折扣。

进入到了 3DS 时代，吸取了 NDS 版的教训，3DS 版的《山脊赛车》取消了操作驾驶设定，触摸的作用不过是切换视角，不过这种无论是触感还是操作感都不佳的触摸驾驶仍然在 3DS 上偶尔出现了一下，继承了这多余设定的，是任天堂自家的“《钢铁潜水员》系列”，该系列在 3DS 上推出了两作，初代是早期游戏的重制版，在主模式下操作潜艇中，便有模拟驾驶的设定，包括调整潜艇的方向以及发射鱼雷等；而续作《钢铁潜水员 潜艇大战》中，则根据主模式画面，在下屏集中了船舵转向、发射鱼雷、发射导弹、前进后退、上浮下潜、雷达、隐身等各种操作。然而就和《山脊赛车 DS》一样，这两作都保留有按键操作，而按键操作时的便捷和组合操作都是触摸操作无法企及的，于是再度沦为了彻头彻尾的然并卵设定，起作用大概也只是让的确需要用到下屏触摸功能的雷达探测和隐身的操作界面不至于那么单调。



▲《电车 GO 特别篇》，下屏可以通过触屏直接调到指定档位，因此触摸驾驶也有一定的特别之处。



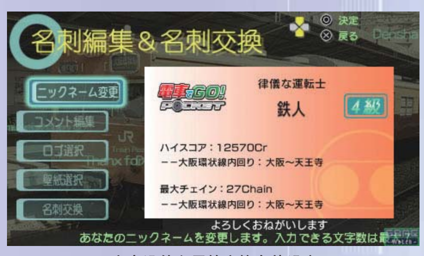
▲《钢铁潜水员 潜艇大战》，下屏的要素皆可触摸，但转舵的触摸操作依然和早年的《山脊赛车 DS》的触摸驾驶一样没用。

PSP 的《电车 GO！》的交换名片

如果说 NDS 早期游戏的问题之一在于面对全新的触摸操作而摸索出一堆为触摸而触摸的游戏的话，那么索尼的 PSP 在初期留下的则是如何实现掌机联机功能而弄出的不少为联机而联机的设定，PSP 版“《电车 GO！》系列”的交换名片设定便是其中之一。

PSP 的“《电车 GO！》系列”除了最早的《模拟火车＋电车 GO》外，后面的《山手线篇》、《中央线篇》、《大阪环状线篇》和《东海道篇》都是 PS2 的《电车 GO！ Final 章》的四篇拆分而成，虽然看似不厚道，但也在游戏容量颇受限制的初期保证了游戏自身的画面质量，堪称掌机平台综合素质最高的火车模拟驾驶游戏。而作为早期游戏，第三方厂商面对索尼也和面对任天堂一样，得在新机能上响应一下硬件厂商的

号召，然而原本就 FANS 向又偏冷门的《电车 GO！》实在只适合自娱自乐，这四个版本又没像《口袋妖怪》那般同时发售而无法进行车辆和线路的通信交换，所以最终 Taito 便给塞入了名片交换系统。所谓的名片，就是记载玩家信息的一个系统设定，包括 ID、成绩等——如果在网络时代，我们起码可以向未谋面的同好展示一下自己的成绩，然而该作只支持线下无线通信，因此这种名片交换只能和身边的玩友进行——既然是同好，互相给看一下游戏画面就可以了，这交换名片的设定实在是没有任何卵用，加上游戏本身冷门，使得这个功能在玩家中的认知度都非常低。



▲完全没什么用的交换名片设定。

3DS 的全角度 AR 游戏

我们前面在说 R-zone 的时候提到的 AR 技术到 3DS 才真正在电子游戏领域得以实现，而 3DS 的包装中也自带有供玩家体验的 AR 卡。而且这些 AR 卡除了机器本身自带的 AR 游戏外，还支持《俄罗斯方块 新轴向》、《马里奥聚会 岛屿漫游》等游戏的 AR 游戏模式，大大丰富了游戏的玩法，其中还有围绕着 AR 卡形成的图案来进行全方位游戏的玩法，比如《俄罗斯方块》的立体方块模式和《马里奥聚会 岛屿漫游》的爬塔游戏等，都需要多角度围着完全立体的 AR 影像进行游戏。

这种游戏光听起来就很有感觉了，然而 3DS 的 AR 功能有一个问题，就是对光线有一定的要求，一旦光线不足，AR 图案便会消失。一般来说，找光线合适的地方并不难，但是在这种全角度 AR 游戏中，玩家必须要保证在每个方向都要有足够的光线才行，然而事实是玩家移动中，经常会因为自己影子遮住光线而导致 AR 游戏内容消失，成为了一个看起来很强但实则颇有限制的设定。大概是任天堂和游戏厂商也都认识到了这个问题，因此这个原本非常有发展前景的 AR 功能都一直停滞不前，只是偶尔出现在任天堂的自家游戏中以非主要模式的形式出现，让玩家体验一下。而听起来相当有趣的全角度 AR 游戏，则成为了一个难以发挥创意的然并卵类型。


▲《马里奥聚会 岛屿漫游》的 AR 游戏《大家的 AR 塔》。

“《口袋妖怪大乱斗》系列”的然并卵

明年“《口袋妖怪》系列”即将迎来其 20 周岁的生日，从初代至今，除了各种影视动漫周边，在游戏领域，《口袋妖怪》也出现了不少衍生作品甚至这些衍生作品本身也成为了系列，这些分支系列无论是哪种类型，都颇有《口袋妖怪》的特色魅力以及优秀的素质，而其中的“《口袋妖怪大乱斗》系列”则是众分支系列中出道较晚而又为数不多的动作类型，而且是强调爽快的、颇有《无双》感觉的动作类型。可以说，这个系

列无论是类型、精灵设定还是其他一些设定，都颇具特色，而这其中，也有各种让人哭笑不得的“然并卵”设定。

比如在3DS平台的系列第二作《超级口袋妖怪大乱斗》中增加的称号系统，各种实用效果的称号中，偏偏有一种名为“超级明星”的最为闪亮同时也最为没用的称号，效果是让拥有该称号的精灵头上一直有聚光灯效果，无论在哪里都一样，至于其他作用，无。因此在一阵夸张的喧哗中获得新的玩偶时，如果带上更炫的聚光灯特效，那就只好给自己的运气点根蜡烛了，因为获得的是个效果完全没有卵用的称号——当然，如果有心的话，这个倒也可以和正作的闪光精灵一样作为藏品。

如果说“超级之星”这种华而不实的称号效果有官方开玩笑的成分的话，那么部分技能的直接移植则不得不令人怀疑官方的恶作剧了，原作中的一些带负面效果的技能，如自我损血的替身以及使用后自己濒死的大爆炸，在另一个同样要以少敌多的分支系列《口袋妖怪》迷宫中，都有非常严谨的设定，如制造出的替身拥有吸引敌方攻击的效果，而制造替身损失的体力也可以通过走路回复；自爆后自身不会挂掉。但“《口袋妖怪大乱斗》系列”却并非如此，替身也没有《口袋迷宫》中有吸引敌方攻击的明显效果，损血后也没法自己回复；而在战斗中使用大爆



▲超级之星称号的效果：好看。



▲选择存档退出后会先进入这个黑屏，再次按HOME键并关闭游戏才算正式推出。有趣的是，即便在这个半退出的状态下，依旧可以进行游戏中才有的屏幕拍照操作。

炸这种自杀技能后自己便直接挂掉，在需要使用钻石才能接续的系列最新作《大家的口袋妖怪大乱斗》中尤其让人叫苦不迭。

当然，以上我们都可以看做是官方有意为之，但最新作《大家的口袋妖怪大乱斗》中还有个设定，就是START菜单中最后的存档后退出游戏的选项，这个选项在其他游戏中也有出现，而本作的特别之处在于：存档之后并非直接退回系统界面，而是进入一个黑屏界面，提示按HOME键然后退出——此时玩家能做的只有按HOME退出，没有任何指令回到游戏或其他选择，既然如此，为什么不直接退出游戏回到系统界面，而非要多这么一个没有任何卵用的黑屏步骤呢?

当然，以上所有游戏本身都很不错，某种意义上说正是有爱而玩得透彻，才能发现各种细节上的然并卵设定。于是在把自己喜欢的游戏大体黑了一遍后，下面看看其他掌机王小编以及嘉宾们所经历的然并卵设定吧。



▲因为使用替身而使自己陷入险境的节物攻。



▲威力巨大的大爆炸之后，自己也会挂掉……



“《怪物猎人》系列”的望远镜

“《怪物猎人》系列”有着形形色色的狩猎道具，经常使用到的有让怪物眩晕的闪光玉、限制怪物行动的落穴等。另外还有一些虽然比较冷门但也有一定作用的，如拿来毒飞虫的毒烟玉、3代中海里用的鱼叉等。不过有一样道具，则是笔者在几千小时的狩猎生涯中一次都没有真正意义上用到过，而且联机进行了上万次任务也没有见到其他猎人用过，这个道具就是望远镜（双眼镜）。

正如其名，望远镜就是一个望远镜，按游戏初衷的话，望远镜可以用来观察远处怪物的动静，这点可以参考《MH4G》片头动画，动画里的女猎人就用了望远镜观察四周的情况。不过这也仅存在于片头动画中而已，在实际狩猎中，区域根本没有大到要用望远镜的地步，而且比起望远镜，跑过去用肉眼确认还更快，如果是狩猎任务的话，谁还有闲情慢慢观察怪物的动静？都是巴不得趁早找到怪物趁早打完收工，接着赶紧刷下一个任务，所以就算观察了也并没有什么卵用。



▲只能在片头动画中刷一下存在的望远镜。



《英雄传说 闪之轨迹 II》的骑神系统

原本应该高端大气上档次的骑神系统，在《闪之轨迹 II》里做得很不成功，普通骑神战既简单又单调，第 II 部里的战斗难度虽然有所加强，但单调程度却丝毫没有降低。而比骑神战更没有卵用的是骑神召唤系统，在角色实力较弱的第 I 部里，该系统压根就不会开启，等到第 II 部开启之时，我方队伍搭配已基本成形，花费 500EP 的代价召唤出

来却只能行动三次，而且CP还和黎恩共享，攻击力也就只能勉强秒杀杂兵，惟一的优点也只有血厚。虽然在角色合理搭配饰品、结晶回路和核心回路后，的确可以一击打出数十万的伤害，然而同样是对付BOSS级敌人，本体强过骑神太多，而且本体技能丰富，能打能牵制，还能与同伴玩羁绊，要骑神何用？


▲杀鸡焉用牛刀，不过用了也未必杀得死，这就是骑神的尴尬之处。



《光明之心》的烤面包

在我玩过的掌机游戏之中，首当其冲的“然并卵”设定就是PSP上《光明之心》的烤面包。那是在“《光明》系列”还没有探索到“歌曲”这个中心要素的年代所发生的惨剧：不知道哪个家伙一拍脑门要让玩家体验到休闲的生活要素，于是将整个故事牵强地与面包扯上了关系。玩家在城镇中要整天四处奔波收集素材，然后根据食谱烤出各种各样的面包，将其赠送给NPC换取“心”，或是将高价面包卖出天价。由于“心”的数量跟玩家在游戏中对话的选择也有关系，而天价面包又是后期的主要资金来源，使得玩家不得不整天在面包窑前站着。如果要说烤面包一键解决倒也好了，偏偏工序还麻烦得不得了，想烤出不同的面包要选择不同的乐曲，为了瞄准特定的口感还得集中精神玩QTE小游戏。高品质的面包其配方和素材又难以获得，致使玩家大部分时间都在“各地奔波收集素材”和“烤面包”两项行动之间循环，自然而然地让烤面包这一行动留下的印象完全碾压了其他包括剧情在内的所有要素。

其实严格来说，烤面包这一行动的重要性使其成为了整个游戏的中心，并非没有用处的设定；然而它的步骤繁琐和喧宾夺主、以及跟主线几乎没有任何必然的关联，让所有的玩家深恶痛绝。因此可以说，烤面包这个行为，对于整个《光明之心》想要表达的中心思想而言，并没有什么卵用。

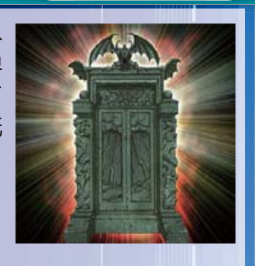


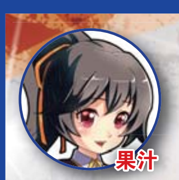


“《游戏王 双重战力》系列”的原创禁卡——幻魔之扉

众所周知，《游戏王》动画中有大量因为效果太不负责任而没有在现实中实体化的卡（OCG化），而在PSP的“《游戏王 双重战力》系列”游戏中，这些仅在动画中露面的卡片终于可以在游戏里面崭露头角、上阵杀敌了，不过在这之中却有极少数原创卡出现在了游戏禁卡表里，在这里提及的是从《游戏王 双重战力2》到前段时间刚出的《游戏王 双重战力SP》的禁卡表里，一直被归类到“禁止”列表里的卡片——幻魔之扉。

这张卡初次登场是在《游戏王 GX》的动画里，效果是“破坏对方场上所有怪兽，然后无视条件召唤对方墓地中的怪兽，但是输了决斗的话就会被夺取灵魂和肉体”。如此犀利的副作用对游戏里的玩家怎么可能起作用，难道输了还会黑屏然后自动删档吗？于是在游戏里面的副作用就变成了“发动回合结束时自己的 LP 变为 1/10”，即使如此，这张卡依然被列入到禁止卡的名单中，而玩家抽中了此卡，也只是废纸一张。





《勇气 2 最终境界》女主角身陷危机！

说起本人接触过的游戏里出现的“然并卵”设定，数数应该也有不少，不过最近玩的印象比较深刻的游戏里还是属于《勇气 2 最终境界》的剧情设定最值得吐槽。游戏里前作的女主角之一阿妮艾丝在开场就被反派皇帝抓走，主人公也是为了把她救出来才展开的冒险旅途。这个本应是很有紧张感的剧情一放到这个流程很长的游戏里，就无可奈何地变得“散漫”起来，那边阿妮艾丝被拐走在天空上到处飞，主人公倒是不紧不慢地结识同伴，该吃饭就吃饭，该睡觉就睡觉，该支线任务就做支线任务，显得我方对人质的安全一点也不关心。当然，剧情为了抵消这种矛盾还特意安排了一个水晶联络项链，可以通过它来联系被敌人囚禁的阿妮艾丝，随时确认她的安全，甚至她还可给我方指路，有时候还能看到她在囚禁地发呆时的场景。即便如此，这样一个“女主角身陷危机”的王道剧情被做得那么没有紧张感，我印象里也算是头一遭了……





近年《机战》的“侦察”精神

以前的“《机战》系列”中，在没有攻略、关卡难度高的时候，消耗 1 点 SP 就可以查看敌人能力的精神侦察在制定战术的时候还是相当重要的。但是随着时代的发展，侦察逐渐变成了鸡肋，而现在甚至可以说是一个没什么卵用的精神，原因如下：1. 难度降低，关卡中的杂兵几乎没什么威胁，直接打就是；2.BOSS 血量越来越鬼畜，自从《第 2 次 α》以后，大量 BOSS 血量达到 6 位数，侦察了血量也还是一堆问号，这侦察还有什

么卵用？ 3. 越来越人性化（读作“无脑”）的辅助系统，在近年新作《第 3 次 Z》中，可以通过 Z 水晶系统让敌方数据开局就全部显示，导致侦察这个精神开局就处于无法使用状态。而且现在人物的精神被压缩成了 5 个，让这个侦察没什么卵用的精神占了一个坑更加不合算，以至于现在军师型机师都不玩“侦察”玩“分析”了。

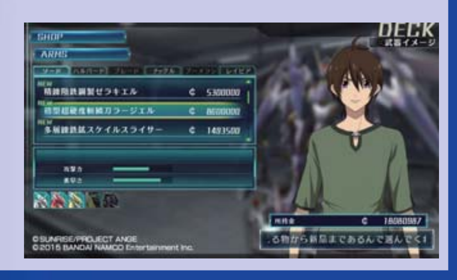
▲就是这个开局即可查看所有敌方能力的 Z 水晶让“侦察”坠落到没什么卵用的深渊。



子罗

《天使与龙的轮舞 颤音》的机体配件

要说最近让我尤为无奈的“然并卵”设定，自然得提提《天使与龙的轮舞 颤音》了。这款粉丝向游戏有着生动可爱的 Live2D 立绘，全程语音演出，加上各种福利设定，足以让玩家满意。遗憾的是，战斗设计实在有太多的缺陷。且不提敌人傻乎乎的 AI，也略过那僵硬的手感，游戏中光是机体配件就设计了不下百种，从远近战武器到机身贴纸，数量之庞大让人眼花缭乱。那么问题来了，玩家用得上这些丰富的要素吗？答案是否定的。在一周目，由于资金短缺基本拿不到几样东西，好不容易熬到二周目有了存款，玩家已经解锁一台以上高级机体，狂霸拽的高级机体大都不可更换武器，炸裂的属性可直接开无双杀至通关。回头去看，琳琅满目的机体要素都只是加长刷刷刷时间的手段，至于什么“多层炼铁矿屠龙刀”、“稀红陨铁制屠龙大剑”，则全都成了没什么卵用的摆设。





魔法小糖球

《F1 2009》的过度精确调校

想必大家都玩过赛车类游戏。相比刺激路线的《火爆狂飙》和《极品飞车》，《GT 赛车》和《F1》都属于相对真实的 RAC 系列。其中《极品飞车》和《GT 赛车》、《F1》都可以对车子进行改装，像《极品飞车》对车子引擎、空力套件避震器等进行改装这些对玩家来说都是简单易懂而且较为实用，改造中也会显示对赛车速度平衡等等的影响。相比较之下，真实路线 RAC 对车子的一些调校就有些让人摸不着头脑，比如《F1 2009》对前鼻翼和尾翼、对变速箱齿比、对每个档位的调校，这些调整数值精都确到了 0.01，但调教对车子的影响却根本不得而知……这些真的有用吗？笔者这个看了多年 F1 的粉丝都不懂这些，显然这种设定精确到了没有什么卵用的地步——大概除了制作人，也只有 F1 的机械师能了解各种的影响了。



▲对于真实系赛车游戏来说，调校设置得精确是好事，但是过度精确就没什么必要了。


古梓

“《机战》系列”的多余设定

说到“《机战》系列”中没用的多余设定，最令人无语的是近年来的敌方BOSS能力设定，比如莫名其妙地给BOSS技能栏加一个强运，强运的效果是增加击坠机体后得到的金钱奖励，可这对富到从来不需考虑金钱问题的敌方势力而言有什么意义呢？再如《机战α》的最终BOSS尤泽斯，技能栏中居然有天才，你这是为了体现他们家族天才般的头脑对吧，的确，所有事件背后都是他搞鬼，可天才在该作中的效果是降低升级所需要的经验值，这对于最终BOSS又有什么用呢？除了技能，BOSS的精神指令也很多余，《机战α外传》的一大特色就是BOSS动不动就一堆精神叠加，什么魂、必闪、必中、铁壁、集中、气合、根性、大根性、觉醒……简直泛滥成灾了，可当你注意该角色精神栏，却发现相当一部分精神指令是其没有的，这算什么，作弊？拜托你作弊也做的高明点啊，像GBA上的《机战》就作弊得很聪明，敌方精神清一色全是“？？？”。






铭风

有卵用的《口袋妖怪》孵蛋

没卵用的设定一下还真想不起来……等等，“没卵用”和“有卵用”字面上从字面意义上说，是不是没有什么区别？既然没什么区别，那就说有卵用的：“《口袋妖怪》系列”的孵蛋有卵用。虽然马修看到这句话担心蛋党们会把编辑部拆了，但其实多虑啦，蛋本来就是卵，孵蛋的意义在游戏中有多大想必各位玩家都很清楚，无论是遗传技能还是改变后代基因，都非常有用，所以说，作用非常大的孵蛋系统，是“《口袋妖怪》系列”非常有卵用的设定。同样的，在《勇者斗恶龙 怪兽篇》的孵蛋系统也有同样的效果，非常有卵用！（马修：这解释让我最不得不服，然而还是没什么卵用……说好的没卵用呢？）



至此，“然并卵”专题便告一段落，之所以写下这篇看似嘲讽满满的专题，其实本身也是为了纪念电子游戏在主机、周边和游戏方面的各种探索中留下的各种看似无用实则凝聚了设计者们大胆设想的种种创意，只是在实践中发现了问题而被弃用，事实上，也正是这些各种槽点满满的“然并卵”，电子游戏才能从最初的幼稚经过一步步的探索和自我矫正中走到今天，相比之下，反倒是笔者这篇颇有翻旧账嫌疑的专题，才是真的没什么卵用……

文 扎基耶夫 编 阿鲁 美编 咕噜



攻略透解 Guide Through

光盘视频收录 POCKET HALO

RPG	角色扮演		
PSV	不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 幸运之塔与命运骰子 不思议のダンジョン 风来のシレン5 plus フォ-チュンタワ-と运命のダイス		
Spike Chunsoft	日版	2015年6月4日	
对应PSV TV	1人	5184日元	

本作为“《西林》系列”20周年纪念作，并且是5代的强化版。与原版相比，取消了邂逅通信功能而加入了奖杯，并且追加了10个高难度迷宫。本系列的特色是迷宫随机生成，迷宫起始与终点位置也是随机的，而且一旦在迷宫中死亡而身上又没有复活道具的话将会丢失身上所有的道具和金钱，也无法进行读档，因此要求玩家必须步步为营，以最消极的预想去思考行动。这些也是本系列的乐趣所在。

基本操作

方向键	选择项目 / 主角移动
右摇杆	★对迷宫房间进行侦察
SELECT	整理道具 / ★显示全体地图
L	★使用已装备（セット）的道具
R	选择复数道具
R+ 方向键	★斜向移动
○	决定 / 对话 / 显示下一条信息 / ★攻击
×	取消 / ★（轻按）显示道具列表
△	显示菜单 /（菜单显示时）显示技菜单

方向键 +×	奔跑
□	整理道具 / ★搜索 / ★面对敌人
方向键 +□	★调整面对的方向
○ +×	原地踏步，消耗回合数以及可以回复 HP，但是会消耗满腹度
×+□	显示历史信息
×+△ /L+×	★调查迷宫房间

※“★”为迷宫内专用指令



本作虽然是 RPG，但是在一些基本系统方面却和其他 RPG 不同，假如是初次接触这个系列的玩家，可能要适应一下。首先是前言里也有提过的，出迷宫后等级变回 1，还有如果探索失败的话会丢失身上所有道具和金钱的系统。然后是金钱：本作中打倒怪物是不一定掉落金钱的，早期和中期最容易获得金钱的方法反而是在迷宫中拾取，而金钱本身也是一种可以用于投掷攻击的武器，因此游戏非常缺钱。而尽管会有因为死亡而丢失的风险，但是迷宫内商人出售的商品以及部分 NPC 的付费服务效果都很好，甚至可以说是非常必要，所以推荐大家最好还是带备一些金钱进入迷宫。

城镇设施



在游戏之中，我们会经过 4 个城镇：イノリの里、ネコマネキ村、仙人の庵和すずめのお宿。其中ネコマネキ村有银行、道具存放点、点数店等各种基本设施，冒险结束以后也是回到这里，可谓是游戏的中心城镇。

酒店（ホテル）：设置于ネコマネキ村，里面有包括银行、道具保存、技店长、救助队员等 NPC，可以进行各种整理，地下则有用于制作新种道具的秘传の瓮，是游戏的核心据点。

商店（ショップ）：存在于ネコマネキ村、仙人の庵和すずめのお宿。用于购买各种道具。仙人の庵、すずめのお宿作为攻略中途的据点，其商店对于道具整理意义很大。

点数商店（ポイントショップ）：首次来到这里可以获得一张点卡（ポイントカ－ド），在迷宫内携带着这张点卡（不能放入壶内），踩到一开始就是开示状态的点数陷阱就能获得点数，以后就能在点数商店里购买道具。点卡若是丢失（死亡或者被盗）重购需要花 1000 金钱，但是之前获得的点数可以继承。

巡逻者（见张り番）：可以通过花费 3000 金钱给装备品以及壶加上标记（タグ），加上标记的道具如果因为被盗或者冒险失败而掉落在迷宫，每次经过这里的时候可以随机取回一件。总共可以标记 8 个道具，取消标记的话是免费的。

仓库：存在于ネコマネキ村、仙人の庵和すずめのお宿。仓库和酒店的道具保存点不同，属于一个特殊的迷宫地形，玩家可以把需要保存的道具以放置在地上的方式进行保存，在下次重新经过该仓库时可以进行存取。存放在仓库中的道具是会因为不正确的退出游戏而消失的，因此需要注意。此外由于仓库是迷宫判定，因此可以在此使用合成之壶进行合成。

宿屋：存在于仙人の庵，是可以通过支付 500G 完全回复满腹度，并随机增加满腹度上限的设施。

迷宫中心（ダンジョンセンタ－）：在此可以进行各种特殊迷宫和追加迷宫的挑战。

昼夜系统



部分迷宫在进入后经过一定回合会出现昼夜替换，白天和晚上会出现的怪物也是不同的。白天视野一般较佳，不能使用技，通常攻击对怪物的效果良好。而夜晚视野较差且无法阅读卷物类道具，装备火把（松明）可以解决以上问题，而对夜晚的怪物使用通常攻击、投掷攻击以及ドラゴン草也只能打出1点伤害，基本上只有使用技才能有效杀伤怪物（特殊状态攻击依然有效）。但是夜晚怪物视野仅有2格，掉落的道具必定是祝福道具，而且还会掉落卖金道具，因此在夜晚打怪可以算是高风险高回报的行为。

风来之风




在同一层迷宫中逗留一定回合之后会吹起风，第四次起风前如果不能找到出口进入下一层，则会被风强制吹出迷宫而视作冒险失败，道具与金钱会丢失。这个可以算作是一个回合数限制的系统。

风来救援




如果在迷宫中死亡，可以选择等待救援来避免冒险失败受到的损失。在主线剧情中死亡的话只能通过线下联机等待救援，而在其他迷宫死亡则可以通过线下、线上以及密码三种方式获得救援。如果要救助其他玩家的话可以在中断菜单或者酒店的救助队员处进行。



装备系统



可以装备的道具分为武器、盾牌和腕轮，这三种道具正常情况下每种可以装备1个，部分武器与盾牌的共鸣效果发生时可以装备两个腕轮。武器和盾牌的数值中“强さ”是强度，影响武器攻击力和盾牌防御力；“限界”和“印数”分别是卷物强化上限和可以使用合成取得的武器特殊能力数量上限。而某些武器则本身附带有特殊能力。虽然西林本身的等级无法继承，但是装备有成长要素而且带出迷宫也不会归零，因此对武器的培养成为本作的重要强化战斗力要素之一。进行了“装备”的攻击武器和盾牌只要击倒敌人就可以获得武器熟练度，熟练度达到一定程度武器就会升级，升级之后武器名字会改变，其强度（强さ）会增加以及获得追加印。可以通过武器图标旁边的槽大致了解距离升级还需要多少熟练度。而除了增加熟练度，使用“天の恵みの巻物”和“地の恵みの巻物”可以分别增加武器和盾牌的强度，通过合成の壶或者利用怪物マゼルン种进行合成以获得特殊能力，而“电镀”（メッキ）可以避免武器或者盾牌因为陷阱或者怪物特殊攻击导致强化或者印被取消。最后，特定的武器与盾牌组合可以获得共鸣效果。而腕轮则是提供各种特殊效果，并没有成长要素。





诅咒、封印与祝福道具

诅咒（咒い）只会出现在可以装备的道具上，一旦装备后无法解除装备状态，也无法替换其他装备道具，踩到解除装备的陷阱也不会解除。而封印道具图标是一个 ×，无法装备也无法使用，所有道具、乃至金钱也可能会附有该状态，封印状态的金钱会以道具形式存放在道具栏内。以上两种状态都可以通过特定卷物或者在**ネコマネキ**村的教会解除。而祝福道具则会让道具增加正面效果，例如祝福的卷物可以阅读 2 次之类。



道具的鉴定



在迷宫中掉落的部分道具会处于非鉴定状态（图标为问号），虽然除了腕轮和壶都可以通过直接使用这种方法来判断道具种类，但一来道具会被消耗二来可能会因为道具引发负面效果而陷入危机，所以此时需要使用“识别の卷物”或者“识别の壶”进行道具的鉴定。在进入迷宫中的商店时，可以把未鉴定道具全部放在商店的地上然后把识别卷物交给店主进行全体鉴定，虽然这会导致放在地上的道具变成商品，但考虑到效率以及可以抛弃掉没什么用的道具节省金钱和道具栏，这也属于一种比较有效率的做法。



友好之证



在**ネコマネキ**村的仲良し证屋购买或者打倒决斗状态的怪物就能获得与该种怪物的友好之证，在道具栏中携带友好之证时，迷宫中该证所对应种族的怪物不会对玩家进行攻击。但是如果玩家对该种怪物进行攻击，那么友好之证效果就会消失。



合成

使用“合成の壶”和“合城の壶”，就可以将同一种类的道具进行合成，以第一个放入的道具为主，之后放入的道具为副进行合成，是强化装备的一种主要方式，而且武器 / 盾的强化值在合成之后会进行叠加，因此不必担心强化值消失。将同名的杖，或者石头、箭等进行合成的话，使用次数也会叠加，以节省道具栏空间。利用怪物“**マゼルン**”则可以进行不同种类道具的合成，能够使武器 / 盾牌获得在同种合成中无法获得的印。但是由于**マゼルン**每吃下一个道具就会强化一次攻击力，所以在合成之前要先计算好自己是否有足够的实力打死怪物，否则只会变成竹篮打水。



秘传之瓮

（秘传の瓮）

酒店地下室处可以利用秘传之瓮开发新种道具，方法是把一个道具放入瓮内，现实时间经过一天以上道具就会产生变化，如果获得的道具是全新的话会有系统提示该道具为新种，并且可以自由设置名字和说明文字。获得新种道具后可以将该道具登录到图鉴之中，一共可以登录 64 种新种道具，超过之后可以选择覆盖已登录的新种道具，但是除此以外无法进行删除。制作的新种道具性能完全为随机，有可能带有大量强化效果也有可能是负面效果，因此如果正常地进行开发的话可能即使花费大量时间也无法获得理想的道具，不过可以通过修改 PSV 系统时间的方式，快速地刷各种道具效果。一般来说，放在瓮里日数越长道具效果越强大，但是如果超过 7 天，瓮里的道具就会一律变成杂草。游戏开始的时候有两个秘传之瓮，主线故事通关之后会变成六个。



战斗相关

在迷宫中的行动是回合制，玩家控制西林移动一格或者进行任何行动都会消耗一个回合。移动的时候是地图中所有单位同时移动，如果玩家控制西林实施移动以外的行动则会根据西林→同伴→怪物的顺序行动。通常攻击、使用道具、装备道具、将一个道具放入壶中、对话等都会算作一次行动，要消耗一个回合。

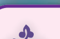


角色状态



等级提升的时候 HP 上限、满腹度上限、力量都会增加，并回复上限增加量的 HP 和满腹度，西林等级的上限为 99。

经验值	升级所需经验值会随着等级上升而增加
体力	即 HP，在一定值以下时会闪红，此时会提前结束超级西林状态。移动或者踏步可以回复 HP。
满腹度	移动、攻击等所有行动都会消耗满腹度，满腹度变成 0 的时候行动将会消耗 HP，并且无法通过移动和踏步来回复 HP。而满腹度在 20 或者 10 以下时会结束超级西林状态。任何食物类消耗道具（饭团、草、仙桃等）都可以回复满腹度。
力量	影响攻击力，以及影响可以挖掘的地形。中毒的时候力量会降低。
状态	通常状态为“ふつう”，此外还有各种有利或者不利的异常状态。



技



在首次进入仙人の庵的时候开放，仅限于晚上使用。在迷宫中遇上初级 / 中级 / 高级マスタ－或者达成特定条件就可以学会新的技能。西林一次只能装备 8 个技，同一种技可以复数装备，装备了的技每层迷宫只能使用 1 次。在迷宫内习得新技的时候可以选择覆盖掉已装备的技，除此以外无法进行整理。在酒店的技馆长处可以进行自由整理。

技名	威力	习得条件	效果
仲间ふっとばし炮	S	中级マスタ－	把身前的同伴向前击飞环绕世界一周后回到原地，路线上所有角色都会受到大伤害，攻击威力最强技。发动方向上没有同伴则无效。
ダダ－ン弹	S	ぐわ！カタマッタ弹派生	正面发射直线飞行的能量弹，威力极高。
ぐわ！カタマッタ弹	A	初级マスタ－	正面发射直线飞行的能量弹，命中的目标会进入かなしばり状态。
おら！ウバッタ弹	A	初期	正面发射直线飞行的能量弹，命中后取消目标的各种斗气。
感电破	A	西林 LV16	对面前一格发动电击攻击，目标周围 8 格内的怪物都会受触电伤害。西林与伙伴们不受触电影响。
どつきバックレ－	B	まわりやっつけ破派生	攻击周围 8 格的敌人。攻击后进行瞬移。
大贯通ドﾞ－ン炮	B	西林 LV20	向正面发射横幅 3 格可以贯穿地形的气功波。
まわりやっつけ破	B	西林 LV32	攻击周围 8 格的敌人，敌人数量越多攻击力越高。
まわりゾワゾワ破	B	中级マスタ－	攻击周围 8 格的敌人，并令敌人进入ゾワゾワ状态。
まわりおにぎり破	B	上级マスタ－	攻击周围 8 格的敌人，并令敌人变成饭团。
ル－ムサイクロン	B	中级マスタ－	攻击全房间的敌人。
ル－ムオイウチ闪光	B	ル－ムはんぶん闪光派生	攻击全房间的敌人，处于负面特殊状态的敌人受伤害为 1.5 倍。
前后必杀破	B	上级マスタ－	对正面和背面攻击，如果正面和背面都有怪物则会将其秒杀。
ル－ムフ－イン闪光	C	初级マスタ－	攻击全房间的敌人，并使其进入封印状态。
ル－ムやりすごし闪光	C	上级マスタ－	攻击全房间的敌人，并使其进入やりすごし状态。
ル－ムミエナイヨ－ル	C	ル－ムサイクロン派生	攻击全房间的敌人，并使其进入目つぶし状态。
ナンドモウテウテ破	C	仙人之庵的修行仙人	攻击正面一格的敌人，可以无限次使用，低威力。
サイゴノアガ－キ	无	初级マスタ－	全灭楼层中所有怪物，成功率约 85%，失败的话西林死亡。楼层中没有怪物时必定失败。
ル－ムはんぶん闪光	无	初级マスタ－	全房间的怪物 HP 变成一半。
ル－ムカイフ－	无	中级マスタ－	全回复房间中所有我方成员的 HP。
おいでよ混乱破	无	中级マスタ－	将整一层迷宫的所有敌人召唤到自己身边并使其进入混乱状态。
モロハ贯通アロ－	无	初级マスタ－	对正面方向发出命中后 HP 变成 1 的贯通攻击，无法贯通墙壁，同时西林 HP 减半。

技名	威力	习得条件	效果
三匹うぎゃあ破	无	西林 LV99	正面 3 格（前方以及左上、右上）的怪物即死。无法获得经验值，可以贯穿墙角等地形。
道具ナレナレ破	无	猫石许愿	前方一格怪物即死而且变成道具，无法获得经验值。
はねかえシ－ルド	无	上级マスタ－	一回合内反射全部攻击。
回复アップアップ	无	西林 LV24	进入回复加速状态。变成白天后状态会维持。
自动ナオッテル－	无	西林 LV29	进入任何负面异常状态时马上解除，一次性，进入白天时效果消失。
ホノカナアカ－リ	无	西林 LV55	西林进入ほのかな明かり状态，可以阅读卷轴。
ドコ？カイ弹	无	上级マスタ－	瞬移到迷宫出口。
ナンカデル－ゾ	无	夜の修行所	随机使用一种技。



远程攻击

装备栏里的任何道具都可以投掷，而箭、石头、札（符）、杖等这些本来就是用于远程攻击的道具，在道具菜单中可以选择“セット”将其设置起来，此时按 L 就是该道具的快捷键，会自动进入使用准备状态。其中箭、石头、札由于本身是投掷道具，数量一旦消耗完就无法再次用快捷键发动，但是杖的魔法次数用完了仍然可以挥动，当然这样就会白白浪费一个回合。其中石头虽然只能打到 3 格距离内的敌人，但是可以跨过墙壁进行攻击，在某些时候会产生奇效。而剩余的其他道具都是直线飞行直到命中墙壁或者目标。包括箭、石头在内的道具投掷命中率只有 85% 左右，如果没有命中，道具会落在敌人所在的地板上，可以进行回收，命中的话道具就会消失。魔法系的远程攻击虽然命中率 100%，但是由于本作的魔法大多并不能直接给予伤害，因此只能期待其特殊效果。次数变成 0 的杖投掷命中时仍然可以发动魔法效果，可谓是其最后的作用。



异常状态



本作的异常状态分为增益异常状态与负面异常状态，西林自身受到的负面异常状态可以使用普通の仙桃、困った时の卷物、予防の卷物来解除，或者通过装备带有预防异常状态能力的道具来防御。异常状态在经过一定回合、死亡后复活或者进入下一层迷宫就会解除（超级西林状态除外）。使用“香の壶”发生的异常状态无法通过道具乃至复活来解除，只能通过进入下一层迷宫解除。

异常状态	类型	对象	效果	原因
钝足	负面	西林、同伴	2 回合才能行动 1 次，持续 20 回合	道具：毒草、钝足の札、魔道の杖、钝足の杖、水がめ；怪物特殊攻击：おばけ大根、ガラ贵族魔道士
		怪物	2 回合才能行动 1 次	
混乱	负面	西林	12 回合内移动和攻击的方向出现混乱，空挥武器时必定会朝向有同伴的方向。使用杖或者投掷道具没有影响。	陷阱：回转板のワナ；道具“混乱草、混乱の札、魔道の杖、混乱の卷物；怪物特殊攻击：ガラ中流魔道士、ガラ上流魔道士、めまわし大根、フォ－リ－
		同伴	会到处乱移动，如果前进方向上有任何角色都会进行攻击。	
		怪物	会到处乱移动，如果前进方向上有任何角色都会进行攻击。无法使用特技，如果之前攻击的是怪物，那么该回合会向另一个方向移动。	
睡眠	负面	西林、同伴、怪物	6 回合内无法行动	陷阱：睡眠のワナ；道具：睡眠草、睡眠の札、魔道の杖；怪物特殊攻击：うたたねバク种、ねむり大根
バクスイ	负面	西林、同伴、怪物	12 回合内无法行动，之后行动速度增加一阶段	道具：バクスイの札、バクスイの卷物
目つぶし	负面	西林	10 回合内视野全黑，无法使用卷物类道具。并且会覆盖よく见え状态。但是可以通过格子看见墙壁。如果装备了气配察知技能的装备，那么敌人的位置会在小地图上显示。	陷阱：目つぶしのワナ；道具：目つぶし草、かなしばいの杖；技：ル－ムミエナイヨ－ル；怪物特技：ガラ中流魔道士、イカキング种
		同伴、怪物	10 回合内只会向前进，而且无法使用特技，撞到墙会改变前进方向，碰到任何角色都会攻击	

异常状态	类型	对象	效果	原因
かなしばり	负面	西林	在 40 回合内如果不受到攻击或者技能影响的话无法行动	道具：かなしばりの杖、一时しのぎの杖、困った时の卷物；怪物特技：ガラ上流魔道士、ひとくいデビル种
		同伴	不受到攻击或者技能影响的话无法行动	
		怪物		
强烈かなしばり	负面	西林	在 40 回合内如果不受到 2 次攻击或者技能影响的话无法行动	道具：祝福かなしばりの杖、祝福一时しのぎの杖
		同伴	不受到 2 次攻击或者技能影响的话无法行动，受到第一次攻击之后会变成かなしばり状态	
		怪物		
痛み分け	负面	西林	赋予西林 / 同伴该状态的对象受到伤害时，西林 / 同伴会受到同样的伤害。对象消失、或者移动到下一层后该状态消失。如果对象被秒杀，西林 / 同伴不会受到伤害	道具：痛み分けの杖、しわよせの杖；怪物特技：ガラ贵族魔道士
		同伴		
		怪物	西林受到伤害时，该怪物会受到同样的伤害	
强烈痛み分け	负面	西林	与痛み分け相同，西林 / 同伴所受伤害为 2 倍	道具：祝福かなしばりの杖、祝福一时しのぎの杖
		同伴		
		怪物	西林受到伤害时，该怪物会受到 2 倍的伤害	
身代わり	负面	西林	与混沌状态相同	道具：身代わりの杖；怪物特技：ガラ上流魔道士
		同伴	在 30 回合内变为伪西林。被怪物发现的时候，怪物会优先攻击伪西林。无法与变成伪西林的同伴对话，其他同伴不会攻击变成伪西林的同伴。同一地图内不会出现两个伪西林，出现新的伪西林时，旧的将会变回原型并进入混乱状态	
		怪物	在 30 回合内变为伪西林。被怪物发现的时候，怪物会优先攻击伪西林。部分怪物不会用技能攻击伪西林。同一地图内不会出现两个伪西林，出现新的伪西林时，旧的将会变回原型并进入混乱状态	
狂战士	负面	西林	在 30 回合内不受控制擅自行动，对周围 8 格的所有角色进行无差别攻击	道具：狂战士の种、狂战士の札；怪物特技: ガラ上流魔道士、フォ－リ－、みだれ大根
		同伴	在 30 回合内无法使用特技，并对周围 8 格的所有角色进行无差别攻击	
		怪物	在 30 回合内无法使用特技，并对周围 8 格的所有角色进行无差别攻击。对夜间的怪物无效	
影缝い	负面	西林	在 3 回合内无法移动，可以攻击、改变方向以及使用道具	陷阱：影缝いのワナ；道具：影缝いの札；怪物特技：フォ－リ－
		同伴	无法移动，可以攻击以及改变方向	
		怪物	在 10 回合内无法移动，可以攻击以及改变防线	
ゾワゾワ	负面	西林	在 15 回合内，攻击以及投掷道具将会向反方向实行	道具：ゾワゾワの札、ゾワゾワの卷物；技：まわりゾワゾワ破
		同伴	在 15 回合内，无法使用技能，攻击以及投掷道具将会向反方向实行	
		怪物		
封印	负面	西林	不能吃除了仙桃以外的食物，不能使用卷物和杖，不能使用技，不能对话。进入下一层迷宫时解除	道具: 封印の杖、封印の札、忌火起草、水がめ；技：ル－ムフ－イン闪光
		同伴	不能与西林对话，不能使用特技	
		怪物	特技与特殊能力无效	
空振り	负面	西林	在 10 回合内通常攻击必定不命中，目标处于睡眠或者かなしばり状态时会命中	道具：空振りの札；怪物特技：フォ－リ－
		同伴	在 10 回合内通常攻击必定不命中	
		怪物		
おにぎり	负面	西林	在 10 回合内变成饭团，攻击力与防御力变为 0，装备的道具无效。无法使用道具和技，受到任何攻击或者爆炸即死	陷阱：おにぎりのワナ；技：まわりおにぎり破；怪物特技：ガラ贵族魔道士、にぎり亲方、にぎり元缔
		同伴	在 10 回合内变成饭团，攻击力与防御力变为 0，受到任何攻击或者爆炸即死	
		怪物	在 10 回合内变成饭团，攻击力与防御力变为 0，特技与特殊能力无效。受火属性或者爆炸伤害会变成“烧きおにぎり”，在水上或者踩到デロデロのワナ会变成“くさったおにぎり”，にぎり见习い种、腐りにぎり见习い种不会受此状态影响并且会进入攻击力增加的状态	
スリップ	负面	怪物	在 6 回合内无法行动，其中 5 回合内受伤害 2 倍	オイルの卷物

异常状态	类型	对象	效果	原因
ゲ－ジ消失	负面	西林	在 100 回合内画面上的 HP、满腹度槽消失，状态画面数值全部变成问号而且无法显示当前状态	陷阱：ゲ－ジ消失のワナ
くちなし	负面	西林	无法吃食物、无法读卷物、也无法与其他角色对话。进入下层迷宫的时候解除。	道具：くちなしの巻物
草忘れ	负面	西林	在 100 回合内，无法食用或者投掷草类道具	怪物特技：ゲイズ种
巻物忘れ	负面	西林	在 100 回合内，无法阅读或者投掷卷物	怪物特技：ケダマン
杖忘れ	负面	西林	在 100 回合内，无法使用或者投掷杖	怪物特技：ケダッチョ
壶忘れ	负面	西林	在 100 回合内，无法使用或者投掷壶	怪物特技：ケダケ－
手封じ	负面	西林	所有装备的道具解除，不能拾取、使用道具，不能使用技能。进入下层迷宫或者踩到“装备外しのワナ”时解除。攻击或者被攻击导致壶破坏时也能解除	道具：手封じの壶
笑い	负面	西林 同伴	在 6 回合内无法行动	道具：笑いの壶
		怪物	在 6 回合内无法行动，同房间内所有怪物以及与其邻接的怪物都会受状态影响。一只怪物结束状态时所有怪物都会结束状态	
攻击力ダウン	负面	西林 同伴 怪物	实际伤害减少，第一次 50%，可叠加 8 次，最高 99%	陷阱：装备外しのワナ、空腹のワナ；道具：くさった仙桃、毒矢、水がめ
防御力ダウン	负面	西林 同伴 怪物	实际受伤害增加 50%，可叠加 8 次，最高 500%	陷阱：装备外しのワナ、サビのワナ；道具：くさった仙桃
倍速	增益	西林 同伴 怪物	1 回合内行动 2 次	道具：すばやさ草、加速の札、加速の杖、乙女の祈りの壶、敌加速の巻物、バクチの巻物；特殊状态：超级西林；怪物特技：ガラ魔道士
やりすごし	增益	西林	在 20 回合内无法行动但不会被怪物发现，在水和空中地形进入此状态会即死。	道具：やりすごしの壶；技：ル－ムやりすごし闪光
		同伴	无法行动但不会被怪物发现，对话或者受攻击、特殊效果影响马上解除状态，在水和空中地形进入此状态会即死	
		怪物	无法行动但不会被怪物发现，受攻击或者特殊效果影响马上解除状态，在水和空中地形进入此状态会即死	
踏ん张り	增益	西林 同伴 怪物	受到即死攻击会残留 1 点 HP，发生效果或者探索两层迷宫后状态消失	道具：やわらかな仙桃
イカリ	增益	西林 同伴	在 15 回合内攻击力 2 倍	陷阱：イカリのワナ；道具：イカリの札；
		怪物	在 50 回合内攻击力 2 倍	
メッキ	增益	西林 同伴	几乎所有攻击和陷阱都可以免疫，但是承受攻击或者陷阱的时候一定几率使状态消失。	NPC：メッキ－
无敌	增益	西林 同伴 怪物	在 20 回合内不会受到任何伤害，与伤害无关的特殊效果无法免疫。	道具：乙女の祈りの壶、无敌草
成长	增益	西林	在 100 回合内打倒敌人时获得 4 倍装备熟练度，进入下层迷宫时状态解除。	道具：成长の种；特殊状态：超级西林
远投	增益	西林	投掷道具可以贯通地形以及所有角色飞到地图尽头。进入下层迷宫时解除	道具：ドラゴン草
予防	增益	西林 同伴 怪物	不受负面特殊状态影响，进入下层迷宫时解除	道具：予防の巻物、祝福普通の仙桃
クライン	增益	西林 同伴 怪物	在 20 回合内攻击力与防御力逆转，进入下层迷宫时解除	道具：クラインの壶
回复加速	增益	西林	每回合的 HP 自然回复量 +1，进入下层迷宫时解除	技：回复アップアップ
ほのかな明かり	增益	西林	在夜间也能阅读卷物，进入下层迷宫时解除	技：ホノカナアカ－リ
忍び足	增益	西林	不会惊醒处于小睡状态的怪物	道具：特制おにぎり
拾い识别	增益	西林	只要捡起道具或者将道具放入任意壶内就能识别，进入下层迷宫时解除	道具：特制おにぎり

异常状态	类型	对象	效果	原因
腹减らず	增益	西林	满腹度不减，进入下层迷宫时解除	道具：特制おにぎり
不眠	增益	西林	不会进入睡眠状态，进入下层迷宫时解除	道具：特制おにぎり
攻击力アップ	增益	西林 同伴 怪物	实际伤害增加 50%，可以叠加 8 次，最高 500%	道具：パワ－アップ草；状态：超级西林
防御力アップ	增益	西林 同伴 怪物	实际受伤害减少，第一次 50%，可以叠加 8 次，最高 99%	道具：かたい仙桃；状态：超级西林
会心の一击	增益	西林	在 50 回合内，每次通常攻击必定会心一击	状态：超级西林
二回攻击	增益	西林	在 50 回合内，每回合可以进行两次通常攻击	状态：超级西林
心头灭却	壶	西林 同伴 怪物	爆炸以及炎属性技能无效，此状态下道具栏中没有放进壶里的饭团在西林受到爆炸以及炎属性技能时仍然会变成烧饭团。饭团状态下此状态仍然有效	冷えびえ香の壶
身かわし	壶	西林 同伴 怪物	回避一切投掷攻击	身かわし香の壶
山彦	壶	西林 同伴 怪物	反射一切魔法，催眠以混乱反射，ポリゴン种的舞蹈以最大减少量作为伤害反射	山彦香の壶
空腹	特殊	西林	HP 不会自动回复，每回合 HP–1，会解除超级西林状态。满腹度上升时解除	满腹度 0
ピンチ	特殊	西林	HP 槽闪红，会解除超级西林状态。HP 回复时解除	HP30% 以下
觉醒直前	特殊	西林	以该状态打倒敌人时可能进入超级西林状态。满腹度底下警告、空腹、HP30% 以下、踩到陷阱、进入负面特殊状态时解除。	以任何方式打倒敌人时随机发动
超级西林	特殊	西林	每打倒 10 个敌人时，随机获得增益特殊状态；通常攻击命中时随机使敌人获得负面特殊状态。满腹度底下警告、空腹、HP30% 以下、踩到陷阱、进入负面特殊状态时解除。状态解除时获得的增益状态同时解除。	在“觉醒直前”状态下以任何方式打倒敌人时发动
决斗	特殊	怪物	被西林打倒时会掉落证。	陷阱：决斗のワナ



超级西林



进入超级西林状态时每打倒 10 个敌人就可以随机获得攻击力アップ、防御力アップ、成长、倍速、会心の一击、二回攻击等特殊状态，通常攻击会使敌人随机获得混乱、目つぶし、狂战士、かなしばり、封印、影缝等负面特殊状态，而且攻击力与防御力增加是可以叠加、倍速与二回攻击是可以同时发动的，是极为强力的状态。但无论是“觉醒”直前还是超级西林状态，一旦满腹度和 HP 低下，或者踩到陷阱、受到负面状态影响就会马上结束，因此即使强力，也不能横冲直撞，玩家还是必须步步为营，以求继续保持优势进行战斗。



迷宫系统

本作的迷宫是以房间和通道构成，西林身处房间的时候，使用指令“见渡いす”可以观察房间的整体状况，包括敌人怪物的种类、位置以及地上是否有道具、非隐藏的陷阱等。在地图上也会以红点（怪物）、蓝点（道具）、黄点（队友以及 NPC）、绿色 ×（陷阱）标注。“见渡いす”并不会消耗行动回合，所以建议大家多用以把握迷宫状况。而在通道中一般视野只有 1 格，也就是只能看见自身周围 8 格的状况。尽管在教学中说把敌人引诱进通道里可以制造一对一的状况，但是不利要素也有不少，还是建议尽快离开通道。此外迷宫里还有各种特殊构造和房间。





怪物屋
（モンスターハウス）

整个楼层变成一个有着大量怪物以及陷阱的房间，进入时 BGM 会改变并且会发出提示。分为在进入楼层时便存在的通常型和突发型，此外还有集中了特定种类怪物的特殊怪物屋。怪物屋由于敌人众多而且攻击欲望非常旺盛，玩家要视乎自身状况以决定是否应战，而可以使全房间怪物陷入定身状态的道具在这里能发挥极大的作用。





通道门

部分房间的通道可能会存在“门”，一般的门分为栅栏和铁门两种，两者都是在西林和队友通过之后就会关闭，可以阻隔怪物的追击。投掷道具和魔法可以穿过栅栏攻击怪物，但是铁门则无法穿过，相对的栅栏比较容易被怪物破坏。还有一种特殊门，西林进入后会关闭，必须全灭房间内所有怪物才打开，带有这种门的房间是绝对不会出现出口的，因此玩家可以通过高飞或者瞬移的道具脱离，避免困兽斗。



迷宫商店

房间内无法进行攻击，而地上的道具即为商品，拾取之后与 NPC 店长对话或者走到通道前会询问是否付钱，假如拿起道具不付钱就走的话会被视作小偷，房间内会出现大量店长攻击西林，而且小偷状态下高飞、瞬移等道具无效。没有拾取商品而与店长对话的话可以给道具加上标签或者把识别卷物给店长鉴定房间内的道具。此外还有需要有介绍状或者装备 VIP 腕轮才可以进入的高级店（没有的话进入会被视为小偷）。



隐藏房间和通道

正常状态无法看见，但是通过攻击墙壁、装备里道腕轮或者壁拔腕轮靠近就会开放的房间和通道。隐藏房间内不会出现迷宫出口。



特殊地形

迷宫的特殊地形还包括喷发时会对使周围 8 格的道具消灭，并对角色造成固定 30 伤害的熔岩地形；在一定回合数时地板会进行移动改变结构的移动地板；还有全层房间与房间之间只靠一根羽毛移动的地形等，这些特殊地形都会对攻略难度造成影响。





在城镇里可以找到特定人物作为同伴加入冒险，而在迷宫之中也会有各种 NPC 徘徊，这些 NPC 一般都能给西林提供各种帮助，即使并非免费，也能让冒险变得稍为轻松。



同伴

满足条件之后只要找到他们对话就可以加入队伍冒险，随着主线迷宫的推进能使全部人物加入。队伍中最多可以加入 3 名同伴，而主线剧情中由于次郎吉是必须加入的，所以只能自由选择 2 名同伴。玩家是无法直接操作同伴的，因此同伴的行动会带有不确定性。除了小次郎太以外的同伴都会以跟随在西林身后作为行动准则，而即使西林与同伴分散，在通过迷宫出口进入下层迷宫的时候同伴也会一同进入下层迷宫并跟随在西林身后。和西林不同，同伴的经验值和等级在每次冒险之后都会继承，亦因此让其升级所需等级会比西林高，如果希望快速提高同伴经验值，使用直接升级的道具是较为有效率的方法。按 SELECT 可以准确查看队伍中所有同伴的 HP 以及状态。如果同伴被怪物打倒的话怪物会升级变得更加强大，因此要避免同伴被打倒。对同伴投掷道具或者挥动杖也会产生效果，因此可以通过对同伴投掷回复道具来回复他们的 HP。

次郎吉（ジロきち）

本次剧情故事的主角，在第一次对过去、现在、未来之塔其中之一进行探索的时候自动加入，此后进行主线剧情事件都会默认加入，但是在主线通关之后就不再默认加入。其 HP 是所有同伴中最高的，虽然只有通常攻击但是攻击力相当不错，升级所需经验值也比较少。如果西林在剧情迷宫中死亡，次郎吉将会留在该层迷宫并可以保留西林死亡时的装备品（无需标签），直到玩家再次攻略该层迷宫时与西林会合。如果次郎吉被怪物打倒的话会变成中立 NPC 性质的墓碑，对墓碑投掷任何带有 HP 回复效果的道具次郎吉就会满 HP 复活。假如次郎吉在墓碑状态下西林走到迷宫出口，将会强制结束该次冒险，但是 BOSS 战中即使次郎吉处于墓碑状态下，玩家打倒 BOSS 仍然可以推进剧情。

タオ

在来到幸运之塔入口时即可加入。让她加入队伍需要花费 1500 金钱，如果拒绝过一次，费用会增加至 2000。在主线剧情通关之后她会在初心者之家出现，加入费用不变。

持有诅咒、封印道具：おはらいの巻物，价格 1500
力量值低下：毒消し草，价格 500
满腹度 0：饭团，价格 500
进入夜晚：良い松明，价格 800
夜晚时技全部消耗的状态：技回复卷物，价格 3000

其主要攻击方式为呈正方形轨迹投掷的回旋镖。不会打到自己人也不会受墙壁阻隔。在特定状况下与她对话，她会以商店价格 5 倍兜售道具。





おコン

在冒险中进入下层迷宫的时候会发生遇上被陷阱困住的狐狸事件，选择帮助它。回到ネコマネキ村的时候就会发生加入事件。在酒店的地下室跟她对话可以让她加入队伍。其 HP 比较低，不过可以通过变化成各种怪物进行战斗。在迷宫中与她对话可以选择限制其所变怪物的种类。玩家可以应战况让其使用恰当的方式进行战斗。

LV	怪物	攻击方式
1	コガタナバチ	通常攻击后往后退 1 格
5	ゲイズ	给面前的怪物附加混乱状态
9	もぎらし	进行一条直线的贯通冲撞攻击
14	ガラ魔道士	对前方怪物发射吹飞或者瞬移属性的魔法弹
20	ノロ－ジョ	给面前的怪物附加封印状态
27	スコッピ－	投掷闪光弹使远距离的怪物进入目溃し状态
35	草子どり	投掷效果随机的草，但不会对处于视野内的西林投掷
44	すいだすゾウ	使身边 8 格的怪物进入睡眠状态
65	フラッシュバ－ド	西林 HP 闪红时使用，我方全员回复 30 点 HP

コハル

おコン的妹妹，在**おコン**加入并进行数次冒险之后在酒店地下室触发加入事件，以后会出现在**おコン**旁边。HP 很少而且无法通过经验值升级，不过在道具栏有空位时与她对话可以让她变成剑或者盾，装备之后可以使其获得武器熟练度并升级，而升级的武器可以获得越来越多的追加印。在道具菜单选择“解除”可以让她变回人型，每一层迷宫只能让她变身为装备一次，而剑和盾的等级是共通的，但是强化值则分开计算，不过不可以进行合成。如果花时间练的话实际上是最强的同伴。

LV	武器名	印	强度	强化限界
1	狐の小太刀	无	9	25
	狐の盾	无	9	25
2	狐のカタナ	HP+20	12	30
	狐シ－ルド	HP+20	12	30
3	妖狐のカタナ	HP+20、どたんば会心	15	35
	妖狐シ－ルド	HP+20、连续特防	15	35
4	コハルの剑	HP+20、どたんば会心	18	40
	コハルの盾	HP+20、连续特防	18	40
5	コハル真剑	HP+20、どたんば会心、经验值アップ	21	45
	コハル真盾	HP+20、连续特防、技回复	21	45
6	コハル爱剑	HP+20、どたんば会心、经验值アップ	24	50
	コハル爱盾	HP+20、连续特防、技回复	24	50
7	コハルたんもえ剑	HP+20、どたんば会心、经验值アップ、祝福	27	55
	コハルたんもえ盾	HP+20、连续特防、技回复、痛恨守り	27	55
8	コハルモエモエ－	HP+20、どたんば会心、经验值アップ、祝福、回复	30	99
	コハルハアハア	HP+20、连续特防、技回复、痛恨守り、状态回复	30	99

小次郎太さま

イノリの里的长者之家与小次郎太对话成为家来。然后在“运命の小道”或者过去、现在、未来之塔内被打倒而且队伍内有空缺，小次郎太就会加入，此后可以在长者之家找到她。如果没有在运命の小道或者三座塔内被打倒而通关主线的话小次郎太也会直接加入。其 HP 和攻击力都很高，并且会使用金钱投掷作为远距离攻击手段。但是与其他同伴不同，小次郎太会主动寻找怪物并攻击，而在进入下层迷宫的时候甚至可能找不到人，是虽然强大但是难以预料的同伴。



ゲンさん



首先在**イノリの里**左边第 2 间房子里与老婆婆对话获得**マタタビ**汁，然后到**ネコマネキ**村下面的**ゲンさん**の家与其对话，之后这只大猫就会加入了。其特点是全能力值优秀而且成长值也很好，最大的作用是其夜间会进行开枪射击的远程攻击，而且伤害值固定并可以附加异常状态，是属于补充夜间战斗力的同伴。

徘徊 NPC



除了同伴以外，还会有各种 NPC 在迷宫中徘徊，这些 NPC 一般都可以给予西林一些帮助。当然天下没有免费的午餐，这些帮助通常都是需要消费的。

狸猫商人：销售总数为 8 个的各种道具，和商人房间不同，不可以取得商品后又放回去，当然也不能偷盗。

彷徨少女、风流少年、迷宫研究仙人：对话后可以获得道具，其中彷徨少女在选项中必须选“いいえ”。

工匠大爷：花费 1000 金钱当场强化一件武器或者盾牌，强化结果有极小几率变成 +3，可以强化コハル变成的武器。

锻造师女儿、冶炼屋大妈：可以将一件武器或者盾牌给她拿回去强化，锻造师女儿免费，大妈需要支付 1000 金钱。

标签大妈：花费 2000 金钱给一件装备加上标签。

鉴定师：随机鉴定道具栏中一个种类的所有道具，之后每鉴定一件道具花费 500 金钱。

电镀师：花费 2000 金钱可以给一件武器 / 盾牌电镀，或者可以给西林或者同伴电镀。武器电镀可以防止强化取消的特殊效果，角色电镀则可以免疫陷阱和特殊状态，但是每次被特殊效果或者陷阱命中都有一定几率结束电镀状态。

书法婆婆：道具栏内有“白纸の巻物”的话会随机变成没读过的卷物，有低概率会失败。如果卷物已经全部读过就一定会变成全天の巻物。

初级 / 中级 / 上级大师：让西林习得 1 种技。

赌徒：要求西林借钱给他，累积一定次数之后会给予道具，但是借出去的钱是不会还的。

净化仙人：花费 500 金钱可以去除其中一件道具的诅咒或者封印状态。

扭蛋商：可以花费 50 点数进行抽奖。

预言家：开始会变成其他 NPC，与其对话会现出真身并留下预言。分为超大吉、大吉、中吉、吉、凶、大凶、超大凶几种状况，影响地面道具以及出现的怪物以及陷阱。

麻雀、老翁：只会在剧情迷宫出现，对话后发生护卫事件，要把麻雀送到すずめのお宿，老翁送到仙人の里，两者 HP 均为 100，不会攻击。完成护送后老翁会开始仙人修行，麻雀则会在西林危机时一定几率前来救援，花费 500 金钱可以把 HP、力量全回复并解除所有负面异常状态。

主线剧情流程

开始的剧情说明全部结束之后从**イノリの里**右侧的出口进入迷宫**オウマのほこら**，这个迷宫其实相当于新手教学，走出迷宫来到**ネコマネキ**村。此时建议再次回去**イノリの里**，到初心者部屋学习了解本作各种系统，彻底理解之后再进行攻略，可以少走一点弯路。



运命の小道

之后来到**ネコマネキ**村右侧的桥，往前就会正式进入第一个迷宫运命の小道。这个迷宫一共有 5 层，没有昼夜变化，可以直接看见全迷宫的构造，通道中的视野良好可以看见较远的地方。作为游戏中第一个迷宫，头两层并不会出现什么像样的敌人，而且有着不少的武器和盾牌可以拾取，在 4~5 层不断打倒绿色鸟型怪物草子どり就可以刷各种草。即使如此，还是有难缠的敌人，白色猫型怪物**タネッコ**和黄蜂型怪物**コガタナバチ**一击可以打掉没有盾牌的西林 8~10 点 HP，玩家可能还没出手就被干掉，从而拿到 1 级被打倒的奖杯。这张地图中会有相当多的 NPC 徘徊，其中包括可以强化武器以及教授技能的 NPC，所以在反复攻略的时候可以多带一点金钱和道具方便进行强化。

フォ - チュン タワ - 入り口

闯过迷宫之后来到幸运之塔入口（**フォ – チュンタワ –** 入り口），遇上熊猫装束的少女**タオ**，可以雇佣她作为队友。这里建议如果身上金钱足够的话一定要雇佣，毕竟再不济都有个可以分散怪物火力的靶子作用，何况她还会用回旋镖使出远距离攻击，算是个不错的助力。幸运之塔入口存在三个塔，迷宫难度从低到高分别为过去、现在、未来，均为 7 层，攻略顺序任意，三个塔全部攻略完成之前，把塔迷宫攻略完成的话将会算作成功结束冒险，也就是说至少要第 3 次攻略的时候才能进入下一个地区。



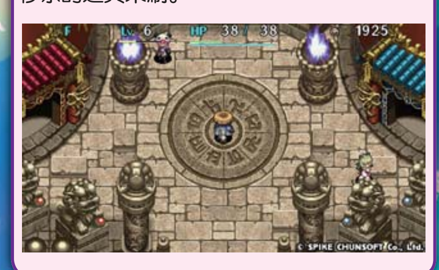
过去の塔

首先是三个塔中难度最低的过去之塔，虽然说是难度最低，但是也比刚开始的迷宫要困难，玩家需要时刻注意自身的 HP 以及避免被敌人包围。在进入塔的时候本次故事的主角次郎吉（**ジロきち**）会加入，其实力相当强劲，可以以他为肉盾制定战术，万一次郎吉死亡的话会变为中立 NPC 性质的墓碑，对墓碑投掷药草等回复道具就可以将他复活，如果次郎吉在迷宫中死亡的时候西林走到迷宫出口的话会强制结束冒险，但是道具和金钱可以保留。过去之塔头 3 层有懂得制作陷阱的机械人型怪物**カラクロイド**，可以利用其制作的弓箭陷阱来收集箭，此外还有会抓起我方角色投掷造成复数伤害的老虎人怪物**タイガギャザ –– ウッホ**。而 4 层之后有着所有远程攻击伤害都只有 2、而且攻防都相当高的蟹型敌人**ギャザ –**。另外攻击力高而且会使我方进入睡眠状态的紫色敌人**うたたねバク**则是威胁最大的敌人之一。

在攻略第一座塔中途会发生事件救下一只狐狸，该次冒险成功后在**ネコマネキ**村会发生事件，狐狸化为狐女**おコン**。之后可以在酒店地下邀请她成为队友。其特色是可以化为不同的怪物进行攻击。

现在の塔

难度与过去之塔相比有所提升，而最主要体现在迷宫可能会出现怪物屋，初次进行攻略或者准备不足的话可能会直接导致团灭，而本迷宫中出现的所有装备道具（武器、盾牌、腕轮）都是处于非鉴定状态的，不过作为早期迷宫，捡到的道具直接装备也基本没什么问题。与过去之塔相比，现在之塔出现的怪物无论种类还是数量都要多出不少，其中威胁比较大的有可以把西林装备的盾打飞的武士型怪物**ケンゴウ**；把西林和另外三只怪物瞬移到自己身边形成以多打少之势的兔子型怪物**フィア – ラビ**，会降低武器强化值而且被直接攻击可能会分裂的**ミドロ**也很麻烦。而在 1~3 层会低几率出现合成怪物**マゼルン**，如果想对道具进行异种合成可以准备好必要的素材以及**ドラゴン**草等可以将其秒杀的道具来刷。







未来の塔

三座塔中难度最高的一座，初期的怪物就有现在之塔 7 层怪物水准的强度。拿着两个花球可以增加周围怪物强度的**フレフレハムポン**，加上黄蜂怪物**ワキザシバチ**，以及会盗取西林身上道具的**ぬすっトド**都非常麻烦，尤其是**ぬすっトド**，为了追回道具误入敌群致死是常见的事情，因此被偷盗的话，放弃道具继续前进其实也是必要的选者之一。在三个塔全部攻略过一次以后，集齐过去、现在、未来三个骰子，就能进入主要剧情迷宫的中途休息站仙人の里。



仙人の里

首次来到这里，NPC 会告知西林后面的迷宫将会出现昼夜变化，为了对应状况，NPC 会赠予火把（松明）以及开启技系统。建议玩家在这里的宿屋、仓库、商店等设施好好地整备一下，接下来的迷宫对于首次接触系列作的玩家可能会非常辛苦。



フォ - チュンタワ -

终于来到幸运之塔，这个迷宫一共有 14 层，分为四个区域，而不管是迷宫内外都会出现昼夜变化，由于层数多，变数也多，因此玩家分配资源和制定策略的能力相当重要，要是一旦失误把家当都赔在迷宫里面可是相当痛苦的，以下按照区域介绍各层迷宫可能出现的难点。

秘境区域

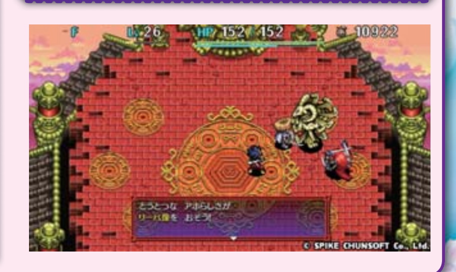
（秘境エリア）

第 1 ～ 3 层是野外的秘境区域，在白天时可以直接查看地图，通道中也没有视野问题。这个区域中不会出现商店或者怪物屋，因此难度也相对较低。不过敌人的强度相比之前有了飞跃性的提高，蜥蜴人型怪物エリガン攻击力高到可以将西林秒杀，需要装备强度 15 以上的盾牌才可以安心应战，要是被 2 只同时包围就几乎只有死路一条。而更容易出问题的是鸟型怪物ヤンぴ－，这种怪物的特殊攻击可以瞬移西林以及同伴，万一被瞬移到水上或者空中，没有浮游或者水上移动等特殊能力的话就会即死。由于浮空属性不受地形影响，会对玩家进行全方位袭击而且可能把道具栏中的杖使用次数归零的翼龙型怪物ギャドン威胁也是极大。夜晚除了有龙和巨蟹等物理攻击强大的怪物，还有会催眠效果的眼球型怪物悪スーパーゲイズ和把装备品以外的道具变成大饭团的腐りにぎり变化，因此不推荐将战斗拖到夜晚，争取还在白昼的时候进入第 4 层。

塔内区域 1

（塔内部 1 エリア）

进入塔内迷宫之后，地图变化会变得更多，也有机率出现商店房间和怪物屋，层数为 4 ～ 6 层。在第 4 层就会出现可以把装备品以外的道具变成大饭团的怪物にぎり变化，还有使用各种魔法导致队伍容易被打乱的乌鸦型怪物ガラ魔道师，常时倍速而且会制作陷阱的机器人型怪物スチ－ムロイド等。由于懂得远程攻击而且有麻烦特效的怪物实在不少，因此推荐还在白天的时候以防御、应对怪物袭击为主，转变为夜晚才开始认真进行探索，夜晚会出现 HP 削减到一定程度后爆炸的悪ばくだんウニ，攻击力极高的四刀流怪物エビルシャ－ガ等，光以强度来说其实超过白天，因此是利用怪物夜晚视野较差而迅速脱离迷宫进入下层，还是活用各种技进行战斗赚取经验和道具，就看玩家的装备和策略了。



空中道路区域

（空中通路エリア）

再次变回野外地图的7～11层。白天会出现总是斜线行动而且攻击力相当高的水龙型怪物ピョンダイル。而无论昼夜都会出现把西林和同伴瞬移的ヤンぴー系怪物也是相当麻烦，在7～8层的夜晚会出现从远距离攻击并且着弹点造成固定40伤害爆风的暗ガンコ战车，即使玩家已经将西林的等级练高，这种攻击还是会对队友造成极大的威胁。所以此时以原地踏步消耗回合数并等待白昼到来也是一个选择。到了11层则会涌现大量使用特殊状态攻击的怪物，要确保自身处于优先攻击的位置以及准备好各种回复道具，假如运气不好没有合适的道具可以选择回城或者全力逃命。

塔内区域2

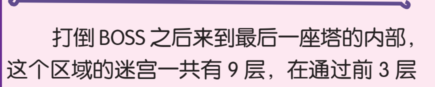
（塔内部2エリア）

为最后的12、13、14层，与之前一样会出现怪物屋或者商店，而从此时开始会有大量的高攻击力怪物出现，并且有使用各种特殊状态攻击的乌鸦魔法师ガラ中流魔道士等怪物，虽然说在倒数第二层出现强力怪物也有助玩家练级，但是在没有特效武器的情况下四刀流怪物シャーガ和龙型怪物ドラゴン都需要攻击两次以上才能打倒，而这些怪物攻击力也相当高，因此也不能吝啬远程攻击手段。而在12和13层不论昼夜都有拟态为道具，使用或者放入壶中就会进行攻击的怪物ンドゥルー/暗ンドゥルー出现，尤其是夜晚的攻击力极高。玩家需要对满地的道具多一个心眼，不过这些怪物不会出现在掉落物中，对于打倒怪物掉落的道具可以安心的拾取使用。虽然迷宫危险度很高，但同时用于异种合成以及会掉落各种草的怪物也会大量涌现，玩家可以在保证自身安全的前提下进行BOSS战的准备工作。

中BOSS战：リーバ像

通过14层后就会开始BOSS战。BOSS的HP有500并带有4只强力怪物，攻击方式包括高攻击力的通常攻击，随机带有混乱、影缝い、ゾワゾワ效果的远距离光束攻击，带有吹飞效果的冲击波三种，另外还会进行瞬移或者召唤怪物。在此战中次郎吉即使死亡也无所谓，因此玩家可以只需照顾西林本身的状况。假如在之前的迷宫中刷过草，可以用パワーアップ草、すばやさ草和无敌草以增加攻击力、倍速、无敌的无脑战术正面打倒BOSS。

奇迹之塔



打倒BOSS之后来到最后一座塔的内部，这个区域的迷宫一共有9层，在通过前3层之后有整备用的据点。

奇迹之塔1～3层

（奇迹の塔）1～3层

1～3层为室内迷宫区域，有昼夜变化，而且会出现怪物屋和商店房间。和之前连番恶战相比，这迷宫初期会让人有种怪物很少而地面上道具很多的感觉。不过这个区域有着非常多的隐藏通道，如果找不到路就仔细看看有没有奇怪的墙壁。2层以后白天比较麻烦的敌人有通常攻击只能造成1点伤害的洞窟マムル和有各种异常状态攻击非常容易终止超级西林状态的めまわし大根，两者都推荐使用远距离攻击来将其消灭。晚上会出现非常强力的龙型怪物恶スカイドラゴン。如果在房间中心进入夜晚的话可能瞬间就会被包围，因此建议临近夜晚时最好躲在通道里谨慎行动。通过这3层之后就会来到最后一个据点すずめのお宿。

すずめのお宿

来到最后一个据点进展剧情，并做好最终迷宫的准备工作，这里的设施就只有宿屋、仓库和商店，商店销售的道具性能都相当优秀。切忌如果在之后的迷宫中被打倒的话之前辛苦击倒BOSS的努力就会变成泡影，因此最好进行万全的准备。

奇迹之塔4～6层

在不断移动的地板上进行移动的地图，队伍非常容易被打散，也有可能面对必定会踩上陷阱的状况。白天的怪物有攻击力虽高但是必定会掉落草的草亲どり，而比较麻烦的则是乌鸦法师ガラ上流魔道士。在晚上的5层和6层会出现合成怪物ダ－クマゼモン，是剧情迷宫中最后的异种合成机会，但是也有使用强力头锤攻击的暗チェインヘッド，最好吃下やわらかな仙桃或者备好复活道具作为预防。

奇迹之塔7～9层

最后的难关，怪物配置也是简单粗暴，以上位四刀流、龙以及铁头怪物组成，被可以进行两次通常攻击的四刀流怪物ナシャ－ガ攻击的话会受到极大的损伤，而龙型的スカイドラゴン会喷出自动导向火焰攻击，最好使用冷えびえ香の壶来进行预防。通过9层之后就会进行触发剧情最终BOSS战。

最终BOSS：大リ-バ像

终于来到最终BOSS战，在BOSS战开始的时候西林身上的装备品会全部卸除，BOSS拥有大威力的通常攻击和固定伤害15+吹飞的冲击波，此外还有预言，预言的内容会在两个回合后发动，“雷”是直接给予西林和次郎吉伤害；“突风”是吹飞攻击；“大地震”是卸除所有装备品；“魔物”则是召唤怪物，除了使用无敌＋倍速＋攻击力增加以外，使用ゾワゾワの札/ゾワゾワの卷物封住BOSS的技能就可以比较轻松地打倒BOSS了。



特殊迷宫

在ネコマネキ村右下的迷宫中心（ダンジョンセンタ－）与NPC对话可以挑战各种特殊迷宫，特殊迷宫无需主线剧情通关也可以进行挑战，都是有着各种奇特规则的迷宫，因此都不可以携带道具以及同伴进入。但是特殊迷宫有着和普通迷宫RPG不一样的有趣点。

爆发の岩场

用“《西林》系列”的系统来进行的扫雷游戏，通常攻击拆毁墙壁就是点开格子，无法标识地雷，不过无须点开全部空格，只要制造出通往出口的道路就可以了。分为初、中、高级，每个等级各需要通过5层，HP不会自然回复，没有回合限制。踩到地雷第一次HP会变成1，第二次就会死亡。由于可以快速完成而且失败了基本没有损失，而报酬亦算丰厚，可以成为攻略大型迷宫之前的准备，或者用来刷消耗道具用。

初级

地图大小： 6×9
地雷数量： 7～8个
地面道具： 每层2个
道具种类： おにぎり、弟切草、すばやさ草、毒草、かなしばりの杖、いかすしの卷物、あかりの卷物
通关奖励： 6个
奖励种类：（武器）ただの棒、铜の刃、カタナ、兽の牙；（盾牌）ただの木の盾、铜の盾、铁の盾、おにおおかみ；（草）弟切草、无敌草；（卷物）天の恵みの卷物、地の恵みの卷物；（札）封印の札、混乱の札、影缝いの札

中级

地图大小： 9×13
地雷数量： 21 ～ 22 个
地面道具： 每层 6 个
道具种类： 金钱 150、おにぎり、すばやさ草、睡眠草、ドラゴン草、かなしばりの杖、いかすしの卷物
通关奖励： 10 个
奖励种类：（武器）铜の刃、カタナ、兽の牙、どうたぬき；（盾牌）铜の盾、铁の盾、兽の盾、おにおおかみ；（腕轮）ちからの腕轮、毒消しの腕轮、混乱よけの腕轮、睡眠よけの腕轮；（草）无敌草、复活の草、弟切草、睡眠草、混乱草、目つぶし草；（卷物）天の惠みの卷物、地の惠みの卷物

上级

地图大小： 12×19
地雷数量： 50 ～ 51 个
地面道具： 每层 6 个
道具种类： 150 金钱、すばやさ草、パワ－アップ草、睡眠草、ドラゴン草、毒草、无敌草、いかすしの卷物、あかりの卷物
通关奖励： 15 个
奖励种类：（武器）どうたぬき、陨石の剑、かまいたち、水切りの剑、魔法斩りの剑、空の刃、草かりのカマ、ドレイン斩り、火の刃、トカゲ斩りの刃；（盾牌）兽の盾、陨石の盾、重い盾、爆发隐の盾、锭前の盾、金库の盾、ややギャドンな盾、反击の盾、见切りの盾、ハラモチの盾、トカゲの盾；（腕轮）回复の腕轮、しあわせの腕轮；（草）しあわせ草、无敌草、复活の草、いやし草；（卷物）天の惠みの卷物、地の惠みの卷物、祝福の卷物、壶增大の卷物

石像の洞窟

西林版的“仓库番”游戏，目的是需要将石像移动到带有标记的地板格子上。和“《西林》系列”主打的“完全随机”背道而驰，石像洞窟里的关卡是完全固定的。这个迷宫主要是考究玩家对“《西林》系列”的系统、道具以及怪物的理解能力。在总数 150 关的关卡里，很多都需要运用到道具乃至怪物才能顺利过关。迷宫内获得的道具不能带出迷宫外，而该关卡首次通过的时候会获得道具奖励。





在迷宫中心内左上角的 NPC 处可以对各种迷宫进行挑战，其中包括 PSV 版的新增迷宫。

地底之馆

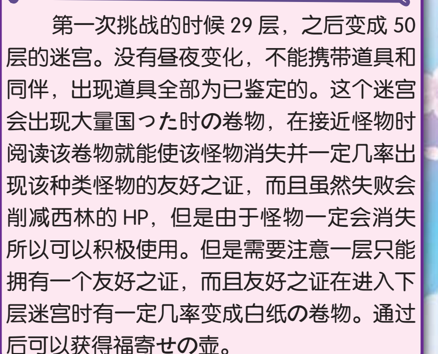
总层数 99 层，没有昼夜变化，视野状况如同野外地图一样良好。但是初次挑战的时候分为 10 个区间，可以选择自己喜欢的区间挑战，而各个区间都会以相应的等级开始并给予玩家一些固定的道具进行支援。这个迷宫不能带入已有的道具，也无法携带同伴，而且迷宫中所有的道具都处于未鉴定的状态，使得带有使用次数的杖和札发挥着重要的作用。不过地底之馆中出现的道具基本上不会有负面效果，在确保安全的前提下可以通过使用来直接验证到底是何种道具。所有区域都通过之后就可以从第 1 层开始一直挑战到 99 层，虽然没有支给道具但是会有商店，而商店中会售卖带有特殊效果的武器，在没有合成怪物只能依靠壶合成的本迷宫中显得非常重要。通过该迷宫之后只能选择一部分道具带出。

区域	初期等级	支给品	注意点
1 ～ 10 层	LV1	无	由于 1 层就会随机掉落ドラゴン草，如果让鸟型怪物草子どり使用的话可能会被秒杀。
11 ～ 20 层	LV10	カタナ、铁の盾	开局就会出现使用毒的怪物，但是只会在 11 层出现，所以可以选择全力脱离，在高层再慢慢战斗与收集。
21 ～ 30 层	LV25	兽の牙 +4 、兽の盾 +2、感电の杖 [6]、弟切草 ×2	各层都会出现不少带有麻烦效果的敌人，因此不要吝啬杖和札，尽量争取从远处打倒敌人。
31 ～ 40 层	LV35	どうたぬき +8、おにおおかみ +10、吹き飞ばしの杖 [7]、いやし草 ×3	会涌现四刀流怪物シャ－ガ以及龙等强敌、还有上级乌鸦法师等麻烦敌人的区域，即使装备不错也很容易落败，因此还是要依靠各种札和杖进行战斗。
41 ～ 50 层	LV45	使い舍て刀、使い舍ての板、いやし草 ×3、困つた时の卷物	开局就是攻击力极高的怪物组合，后期还有使用远距离攻击的怪物，因此不建议恋战全力奔向出口。
51 ～ 60 层	LV50	使い舍て刀、使い舍ての板、ちからの腕轮、いやし草 ×3、困つた时の卷物	前半遇上乌鸦魔法师的时候要自己优先用魔法等远程攻击牵制，后期会遇上能多次攻击的四刀流怪物，更要避免被包围，尽力制造一对一的场面。
61 ～ 70 层	LV55	使い舍て刀 +10、使い舍ての板 +10、ちからの腕轮、いやし草 ×2、无敌草、困つた时の卷物	总是三只一群出现的怪物ポヨッティ－非常难缠，遇上的话最好逃跑，另外眼球怪等会引发睡眠效果的怪物与龙可能会一起出现，碰上睡眠＋喷火的组合基本上就没救了。
71 ～ 80 层	LV60	使い舍て中刀 +14、使い舍て中板 +14、ちからの腕轮、いやし草 ×2、无敌草、困つた时の卷物	出现了デブ－ゴン等会使用远距离投掷的怪物，进入到下层之后怪物屋的发生率增加，而且会有密集的怪物等待着西林，到了这个阶段就比较讲求运气了。
81 ～ 90 层	LV65	使い舍て大刀 +18、使い舍て大板 +18、ちからの腕轮、复活の草、无敌草、困つた时の卷物	会出现攻击力极高，而且不使用魔法或者固定伤害攻击的话只能打出 1 点伤害的ギタンマムル，因此有必要的时候就不要吝啬无敌草。
91 ～ 99 层	LV70	使い舍ての剑 +27、使い舍ての盾 +27、ちからの腕轮、复活の草、无敌草、困つた时の卷物	本区域除了有大量高等级龙等攻击力高的敌人，更是会高几率出现怪物屋，玩家可以相信的，就只有无敌草和自己的 RP 了。

在全部区域通过之后就可以一次性挑战总共 99 层的地底之馆了，怪物强度和分布状况和区域攻略时没有分别，但是会出现商店而部分地面道具的分布也有所改变，攻略的关键点就是多利用商店内附加有异常属性的武器作为主攻方向。

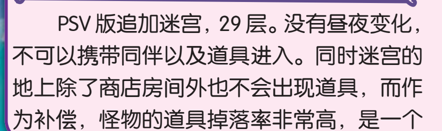
商人の隐れ家

PSV 版追加迷宫，共 99 层。没有昼夜变化而视野一般，虽然不可以携带同伴但是可以携带道具。地面上基本不会出现消耗型道具，而且出现道具全部为未鉴定。迷宫的难度并不算很高，也不会突然涌现大量强力怪物。玩家需要面对的问题主要是无法确认道具以及满腹度的问题。所以在遇到商人房间的时候多购买补给品，并利用变化の壶使多余的装备类变成消耗品。通过之后可以获得如何挖墙也不会损坏的武器サトリピック，可以无限取得。由于可以携带道具进入，因此建议准备一些食物和杖会轻松不少。



青春の 1 ペ - ジ

第一次挑战的时候 29 层，之后变成 50 层的迷宫。没有昼夜变化，不能携带道具和同伴，出现道具全部为已鉴定的。这个迷宫会出现大量国つた时の卷物，在接近怪物时阅读该卷物就能使该怪物消失并一定几率出现该种类怪物的友好之证，而且虽然失败会削减西林的 HP，但是由于怪物一定会消失所以可以积极使用。但是需要注意一层只能拥有一个友好之证，而且友好之证在进入下层迷宫时有一定几率变成白纸の卷物。通过后可以获得福寄せの壶。



ハンタ - の池

PSV 版追加迷宫，29 层。没有昼夜变化，不可以携带同伴以及道具进入。同时迷宫的地上除了商店房间外也不会出现道具，而作为补偿，怪物的道具掉落率非常高，是一个讲究以战养战的迷宫。怪物初期数量比较多但是刷新比较慢，玩家可以慢慢对整层迷宫的怪物进行清剿以赚取道具。由于是野外迷宫，因此水栖怪物和浮游怪物比较多。初次通过可以获得回复の腕轮。

剧情通关后追加迷宫

在剧情通关之后才会开放的迷宫，有些可以得到更好的道具，有些则是挑战性质。部分需要达成某些条件才会开启。



イノリの洞窟



出现条件：故事模式通关。

进入地点：イノリの里初心者之家内部。

初次探索 49 层，首次通过后增加到 99 层。有昼夜变化，可以携带道具以及 3 名同伴进行冒险。迷宫中掉落的道具只有腕轮未鉴定，会出现新种道具。出现的敌人分布在前 42 层时与剧情迷宫差不多，而 84 层之后的高级商店会出现にぎりよけの盾等强力的道具。而本迷宫最重要的，是集齐 7 个在通过剧情迷宫之后于其他迷宫中随机获得道具“猫石”，就可以在通过 42 层之后进行祈愿，获得道具或者其他要素。

愿望与实际效果

无敌の武器が欲しい：获得武器“カブラギ”

无敌の盾が欲しい：获得盾牌“螺旋风魔の盾”

べらぼうに祝福されまくりたい：持有的道具（包括壶中保存的）全部变为祝福道具

究极の技を教えて！：习得技“道具ナレナレ波”。本愿望被选择后将不再出现

もっと击ごたえのあるダンジョンに挑みたい：在フォーチュンタワー入口出现隐藏迷宫“运命の地下”。本愿望被选择后将不再出现

女の子にモテたい：全女性角色处于心动状态，在ネコマネキ村左上的民居可以获得乙女の祈りの壶（3）

男にモテたい：全男性角色处于心动状态，与ネコマネキ村下方的男性对话可以获得石头道具“王斗ルダマ”9 个

お金持ちになりたい：将手上的金钱变成 999999

リーバ像と一战交えたい：重新进行剧情 BOSS 战（胜利后没有奖励）

ゲンドリューシュカと一战交えたい：与隐藏 BOSS ゲンドリューシュカ战斗（需要通过追加迷宫“旧道”）

ジャックワンド种と一战交えたい：与ジャックワンド、クイーンワンド、キングワンド、エースワンド、エンペラーワンド、カイザーワンド、ゴッドワンド其中之一交战（胜利后没有奖励）

空を飞びたい：获得一个“浮游の腕轮”（可以在水或者空中地形移动并且不会触发陷阱）

何もいらない：获得一个“无心の腕轮”（增加夜晚对怪物进行直接攻击的威力）

迷いの井户



出现条件：剧情迷宫通关后，前往すずめのお宿发生事件。

地点：すずめのお宿左下的井边与麻雀对话。

首次探索时 30 层，首次通过后变成 99 层。有昼夜变化，可以携带道具以及1名同伴，所有道具未鉴定的迷宫。这个迷宫虽然出现在迷宫中途的据点之中，但是进入之后等级还是从 1 开始。迷宫初期就会出现大量的强力怪物，同时陷阱数量会非常多。在 1 ~ 25 层的时候会出现一些其他迷宫中 50 层才会出现的怪物，由于初期西林等级极低，一定要准备好强力的武器和道具才进行挑战。此外有部分怪物持有破坏道具的技能需要小心。26 层之后会出现将装备变成杂草的怪物，会一口气弱化我方战力，因此需要全力对付。此外所有道具都是非鉴定，因此更需

要在事前进行各种关键道具的准备。本迷宫由于会出现特殊商店二择屋，因此是个收集猫石的重要迷宫。同时这个迷宫会出现决斗陷阱，玩家可以利用这个获得友好之证驱使其他怪物战斗，减少自身的压力。首次通过时会获得奖励受け流しの盾。

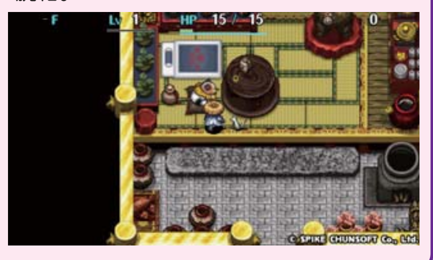


ゲンさんのシマ

出现条件：剧情迷宫通关并且ゲンさん已加入，通过任意迷宫后ゲンさん家里右下的壶会发光。

地点：**ネコマネキ村**，**ゲンさん家里右下发光的壶**。

首次探索时 30 层，通过后变成 99 层。无昼夜变化，不可携带道具与同伴，所有道具均已鉴定的迷宫。在此迷宫中，西林会常时处于“陷阱师”的特殊状态中，该状态下西林不会触发任何陷阱（如果踩在陷阱上使用指令“踏む”则会触发），而且可以将陷阱作为道具拾取。拾取之后的陷阱可以通过指令“置く”和“前置く”将陷阱设置在自己脚下或者前方一格，设置陷阱的动作不会消耗回合数。设置过的陷阱会出现红色标记并不能在此拾取。敌方怪物会触发所有陷阱，将道具栏中的陷阱投掷出去命中时也会发挥效果，而且投掷的陷阱会对浮游系怪物起效。另外此迷宫中会出现决斗陷阱，因此也可以主要利用怪物进行战斗。建议在低层多刷一些证，在后面的层数中以友好怪物以及证变化成的白纸找 NPC 变成卷物为主要战斗方式。由于证和陷阱师的因素，因此遇上怪物屋反而是一个刷道具的机会。在初次通过之后会获得在装备之后成为陷阱师的**マタギの腕轮**。



人生の落し穴

出现条件：带着小次郎太通过剧情迷宫。

地点：**イノリの里**，长老之家选择“**落ちる**”。

由于小次郎太会攻击所有视野内的怪物，导致其不但容易死掉，而且在进入下层的时候没有跟随在队伍里他就会离脱，所以要达成这个迷宫的开放条件也是有一定难度。建议多带集合の卷物等道具，以及尽量避免在晚上战斗一直到通关。

首次探索时 25 层，首次通过后变成 99 层。没有昼夜变化，不可携带道具与同伴，道具全鉴定的迷宫。攻略此迷宫时无法获得经验值也无法升级，也就是说必须永远在 LV1 情况下进行探索。因此主要的思路就是尽快找到出口进入下一层，不过作为弥补，迷宫内的道具非常多而且均为已鉴定，一些负面道具也不会出现。一开始就会持有合成之壶，因此可以进行武器合成以强化自身。由于常时 LV1，因此早期获得的回复道具最好都用来增加 HP 上限，并且尽量快地强化武器和盾牌。而且因为玩家总是 LV1，因此不会出现一些强得离谱的怪物，在追加迷宫中难度并不算高，当然了一旦犯错可能就无法挽回。另外多使用特殊状态和远程攻击也是确保自身安全的关键。虽然迷宫中会出现合成怪物，但是这个迷宫合成需求不高而且西林 HP 比较低，因此无需强行进行合成。通过迷宫获得奖励武器“必中小刀”，可以反复获得。





天上の池



出现条件：主线剧情通关。

地点：ネコマネキ村右下角。

首次探索 28 层，首次通过后变成 99 层。有昼夜变化，视野良好，不可携带道具和同伴，道具中腕轮、卷物、草未识别，会出现新种道具的迷宫。其特征是除了商店房间，所有地板上的道具都会消失，包括投掷出去的道具和打碎壶后掉落的道具。也就是说，除了合成怪合成、部分特殊怪物的掉落或者投掷的道具以外不会存在普通道具。不过作为弥补，新种道具会在散布在地面上，而 21、41、61、81 层则会固定出现商店。白天的 10、20、40、50、60 层会出现合成怪物。由于基本不会出现道具，也不能携带道具，因此以迅速寻找出口为思路。而由于会比较大量地出现新种道具，因此建议在制作出性能强大的新种道具之后再进行攻略，此外由于迷宫视野良好因此各种远距离攻击手段也会非常有效。不过因为道具稀少的缘故，这个迷宫的低层反而是死亡率很高的区域。通过之后会获得道具“天上の器”。



旧道



出现条件：主线剧情通关，并且おコン和ゲンさん等级在 10 以上、コハル变成的武器 / 盾牌等级 2 以上，在酒店中会发生剧情，之后前往ゲンさん的家调查挑战书(果たし状)。

地点：イノリの里入口。

首次探索 38 层，首次通过后变成 99 层。有昼夜变化，不可携带道具以及同伴，拾取道具中札、杖、壶、腕轮未鉴定。特点是满腹度并非以行动减少，而是以现实时间减少，1 分钟 –4 满腹度，此外在通过最终层以后还会进行隐藏 BOSS 战。由于满腹度是以现实时间减少的，因此可以积极使用快速移动以及原地踏步作为回复手段，饭团的存量也可以适当减少。相对于白天，夜晚的危险性比较高，因此推荐晚上在通道以原地踏步的方法等待变为白天。迷宫 1~20 层出现的怪物实力比较弱，因此即使在晚上也可以积极的与怪物战斗来刷出强力道具。21 层之后开始出现强力的怪物，此时就要以各种针对性策略以及特殊状态作为主要战斗手段，而在首次探险时，通过 38 层就会进入隐藏 BOSS 战，因此也要小心控制道具的使用。



隐藏BOSS：ゲンドリュ-シュカ

HP600，BOSS 会在西林进入其周围一定范围内才会开始行动。除了通常攻击以外还会使用固定 40 伤害的直线贯通攻击，带有吹飞和摔倒效果，摔倒的话会掉落道具栏中的道具，因此加上吹飞的话，会导致回收道具变得很麻烦。而开始战斗的时候还有龙和斩罪者这些强力怪物出现，此后也会反复召唤怪物，因此最好准备真空斩りの卷物消灭杂兵以专心对抗 BOSS。BOSS 如果处于负面状态必定会消耗一个回合进行治疗，因此可以使用进入倍速的道具以特殊状态→攻击的方式进行单方面的辗压。由于 BOSS 召唤杂兵的频率很高，因此最好速战速决。



异次元の塔



出现条件：1. 带着タオ通过フォ－チュンタワ－；2. 在すずめの宿发生事件；3. 带着タオ通过奇迹之塔发生事件(获得强化の壶)；4. 之后再次前往フォ－チュンタワ－入り口与タオ对话。

地点：フォ－チュンタワ－入り口。

分为 15 个自由选择区域，总共 45 层的迷宫，每个区域只能选择一次，全部区域通过后才算通过迷宫。没有一般意义上的昼夜变换，一般楼层固定为白天，特定区域以及

怪物屋则固定为夜晚，不会随机出现怪物屋。不能携带道具和同伴，不会出现新种道具，拾取道具中腕轮、卷物、杖为未鉴定。而每个区域都有不同的层数以及特殊条件。

区域 1：1 层，不会掉落武器和盾牌
区域 2：3 层，不会掉落武器和盾牌
区域 3：3 层，不会掉落草
区域 4：1 层，不会掉落卷物
区域 5：3 层，不会掉落卷物
区域 6：1 层，不会掉落壶
区域 7：3 层，不会掉落壶
区域 8：4 层，不会掉落金钱
区域 9：2 层，不能自动回复，大量陷阱
区域 10：4 层，不能自动回复，大量陷阱
区域 11：3 层，固定为夜晚
区域 12：2 层，必定出现商店
区域 13：5 层，大量出现合成怪物
区域 14：3 层，怪物屋
区域 15：7 层，怪物屋

其中 9、10、14、15 四个区域是危险度最高的。虽然会有大量合成怪物出现的楼层，不过其他楼层也会出现合成の壶，因此是否在这里纠结于合成就要看玩家当时的状况了。在通过某个区域时如果发现装备良好，那就赶快去挑战高危区域。通过之后可以获得武器“坏れないハンマー”。

おにぎり穴



出现条件： 按照下列顺序进行：1. 与**ネコマネキ**村仓库附近的少女对话；2. 随便出入一次迷宫（可以进入后马上退出，下同）；3. 再次与**ネコマネキ**村仓库附近的少女对话；4. 与**ネコマネキ**村左上的**デッチ**－对话；5. 随便出入一次迷宫；6. 再次与**ネコマネキ**村左下的**デッチ**－对话；7. 去每个招财猫处祈祷（点数商店前．迷宫中心前．酒店前各 2 个）；8. 随便出入一次迷宫；9. 再次与**ネコマネキ**村右下的**デッチ**－对话，获得**やりなおし**草；10. 随便出入一次迷宫；11. 与仓库前的少女对话；12. 随便出入一次迷宫；13. 与**イノリの**里左方的**デッチ**－对话；14. 随便出入一次迷宫；15. 与**イノリの**里入口处的**デッチ**－对话；16. 把所有壶敲一次（外面 2 个．中央的房子内 2 个．除了长者之家外所有房子 1 个，但是**おユウ**家里的壶在通关前无法接近）；17. 调查水井（获得**カブラの**刀）；18. 随便出入一次迷宫；19. 在**イノリの**里发生事件。

地点： 在**イノリの**里与女子对话。

首次探索 20 层，首次通过后变成 99 层。没有昼夜变化而且视野良好，不能携带道具和同伴。此迷宫还有以下特点：全层地图都会显示。而进入过一次的房间在离开之后就会崩坏无法二次进入；崩坏的房间内陷阱和水地形消失，但是道具会保留；出口所在房间以及商店房间不会崩坏；地面上不会出现饭团类道具，但是怪物会掉落；不会出现盾牌“**ハラモチの**盾”，但是“**ただの木の**盾”会出现；地面上的装备类道具只会出现带有特殊效果的，可以装备两个腕轮的共鸣装备和特效武器除了商店以外都不会出现；高几率出现**ボロいつるはし**、**トンネルの**杖、高飞び草、底抜けの壶、土块の杖。由于迷宫特性，因此难以进行游击战术，迷宫地图的构成也多半是单行线式。不过房间崩坏时里面的陷阱与怪物全部会被消灭但是道具保留。因此也可以通过挖墙等方式返回崩坏房间进行回收。当然，也会出现被怪物的瞬移效果影响导致被困在崩坏房间的情况，因此必须准备可以挖掘墙壁的**トンネルの**杖、**つるはし**，进行瞬移的高飞び草，制造直接通往下层迷宫落穴陷阱的底抜けの壶作为对策，恰好这类道具在本迷宫中会大量掉落。另外一个问题就是空腹度的管理，因为不会掉落饭团，所以不能吝啬仙桃。通过后会要求你在“金色饭团”和“银色饭团”中二选一。金色饭团是所持武器和盾牌全部锈蚀并获得一个“**メッキの**卷物”，银色饭团是全部道具封印并获得一个“**おはらいの**卷物”，第二次通过以后将在两者间随机获得。





原始に続く穴



出现条件： 剧情通关后，在仙人の庵锻冶屋内发生事件。
地点： 仙人の庵锻冶屋内与マムル对话。

首次探索时 50 层，首次通过后变成 99 层。没有昼夜变化，不能携带道具与同伴，道具全部未鉴定，不会出现新种道具。包含了各种地形，没有任何特殊条件，是最为体现“不可思议的迷宫”特色的迷宫。不过风来之风比其他迷宫来得要早，因此不可太过悠闲。第 10、25、50、75 层必定会出现商店。攻略方面 5 层之前可以大量收集草、8 ~ 10 层会出现合成怪物，因此低层可以比较彻底地进行收集和练级。从 20 层开始慢慢会出现强力的怪物，最好可以保持超级西林状态针对性地进行攻略。之后就更多是运气的问题了。在初次通过的时候可以获得盾牌“にぎりよけの盾”。



运命の地下



出现条件： 集齐 7 个猫石后许愿选择“もっと齿ごたえのあるダンジョンに挑みたい”。
地点： フォ－チュンタワ－入り口的阶梯。

一共 99 层。有昼夜变化，不能携带道具与同伴，所有拾取道具均为未鉴定，不会出现新种道具。本作最高难度的迷宫，大量强力怪物加上全部道具均未鉴定使得玩家可以控制的要素仅仅只有技，因此在夜间趁着可以使用技以及怪物视野低下的状况进行探索反而成为一个比较优先的选择。但是由于不会在夜晚出现合成怪物，导致可以安心合成的情况比较少。另外在白天时必须积极地收集火把以应对晚上的状况，本迷宫难度极高而且绝对是运气成分大于玩家实力，适合挑战极限的玩家。通过迷宫后可以获得 7 个猫石。



奖杯列表

本作除了一些特殊奖杯外，奖杯条件都非常单纯，多数只是要求玩家通过某个迷宫，但是由于游戏难度相当高而且极度需要运气成分，白金难度比很多奖杯条件复杂的游戏都要困难。不太建议奖杯强迫症玩家入手这个游戏。

奖杯	名称	获得方法
白金	风来人	获得全部奖杯
铜	まず一步	到达ネコマネキ村
铜	3 つのダイス	通过过去、现在、未来之塔
铜	リ－バ像击破	打倒フォ－チュンタワ－上的 BOSS リ－バ像
银	大リ－バ像击破	打倒奇迹の塔的剧情最终 BOSS 大リ－バ像
银	ゲンド リュ－シュカ击破	打倒旧道的隐藏 BOSS ゲンド リュ－シュカ
银	フォ－チュンタワ－踏破	通过迷宫“フォ－チュンタワ－”
银	イノリの洞窟踏破	通过迷宫“イノリの洞窟”
金	原始に続く穴踏破	通过迷宫“原始に続く穴”
银	运命の地下踏破	通过迷宫“运命の地下”
铜	异次元の塔踏破	通过迷宫“异次元の塔”
铜	おにぎり穴踏破	通过迷宫“おにぎり穴”
铜	人生の落し穴	通过迷宫“人生の落し穴”
铜	天上の池踏破	通过迷宫“天上の池”
铜	旧道踏破	通过迷宫“旧道”
铜	ゲンさんのシマ踏破	通过迷宫“ゲンさんのシマ”
铜	迷いの井户踏破	通过迷宫“迷いの井户”
铜	爆发の岩场制霸	“爆发の岩场”初、中、高级全通关
铜	地底の馆踏破	通过迷宫“地底の馆”全部区域
铜	石像の洞窟制霸	通过“石像の洞窟”全部 150 关

奖杯	名称	获得方法
铜	ハンタ－の池踏破	通过迷宫“ハンタ－の池”
铜	警告の谷踏破	通过迷宫“警告の谷”
铜	武器职人	收集完成武器图鉴
铜	盾职人	收集完成盾牌图鉴
铜	腕轮鉴定师	收集完成所有腕轮图鉴
铜	矢コレクタ－	收集所有矢箭
铜	石マニア	收集所有石头
铜	グルメ探求家	收集所有饭团和仙桃
铜	ベジタリアン	收集所有草
铜	研究热心	收集所有卷物
铜	杖使い	收集所有杖
铜	贴りまくり	收集所有札
铜	壶じじい	收集所有壶
金	シレンマニア	收集完成所有道具
银	モンスタ－博士	收集完成怪物图鉴
铜	盗人	偷盗成功
铜	救助队への一步	救助成功
铜	觉醒	变成超级西林
铜	夜の达人	习得所有技
铜	お金持ち！	在银行存入大量金钱
铜	愿いは叶う	集齐猫石并许愿
铜	壶よどこへゆく…	投掷合成の壶
铜	アンラッキ－	被同伴打倒
铜	恶いことしましたね…	偷盗失败
铜	落ち着いていきましょう	LV1 的时候被打倒
铜	长居はほどほどに	因为风来之风而冒险失败
铜	いきなりピンチ！	被扔进怪物屋（在怪物屋内被投掷也算）
铜	教训 枕てたら饮まない	向睡着的合成怪物投掷武器或者盾牌
铜	明日があるさ	吃下超不幸の种
铜	ぱり－ん	摔倒而导致道具栏萝莉的壶被打烂
铜	烧けたっ！	通过爆炸等让道具栏里的饭团变成烧饭团
铜	期限切れ	仙桃变成腐烂仙桃（くさった仙桃）
铜	幸运の持ち主	通过投掷道具使あまぐりん种的经验倍率变成 1024 倍
铜	未确认飞行物体	用通常攻击打倒 FO-U β 种
铜	恶魔ハンタ－	打倒ひとくいデビル种

在奖杯之中，武器和盾牌收集必须要把所有种类武器都练到顶级才会获得，收集类奖杯不包含新种道具。偷盗成功的奖杯则是带着底拔けの壶，偷了马上使用就可以。被同伴打死的奖杯则是在贫血的时候故意给同伴扔混乱草。所有奖杯中最难的应该就是将あまぐりん种扔到 1024 倍，通常扔 4、5 个就会频频爆炸。要刷这个奖杯最好是有 PS+ 会员，扔之前中断存档然后上传，扔了没爆炸就存档上传，爆炸了的话就存档然后退出游戏下载存档，进游戏改变一下行动再扔（因为本作有乱数固定）。总体来说，由于运气要素过多的关系，本作白金难度非常高。



▲要给这小家伙喂食是奖杯里其中一个大难点。



作为系列周年纪念作品，本作在维持了系列一贯的高难度的同时也有不少方便玩家的改进。在快餐作品越来越泛滥的这个时代，“《西林》系列”这种非常看重思维能力同时更加看重 RP，需要慢慢研究品味的游戏也许越来越少人问津。本人在玩的时候也因为各种情况而想砸机器（笑），不过慢慢玩下来还是挺有趣的。当然了本作还是推荐给对画面要求不高，有着高度耐性以及略有 M 倾向的玩家吧（笑）。



虽说是一路坎坷，但《星之光辉》也还是在6月4日顺利发售。本作与以前NDS平台上的“《光辉圣约》系列”有着不浅的因缘，要素丰富的战斗系统、多种多样的歌魔法、可爱的人设、还有饱满的故事剧情，想必能让喜欢S・RPG的玩家感到满意。

光盘 POCKET HALO 视频收录

攻略透解 Guide Through

文 果汁 美编 Juxi

S・RPG	战略角色扮演	
3DS	星之光辉 ステラ グロウ	
SEGA Games	日版	2015年6月4日
对应邂逅通信	1人	6469日元

系统解说



菜单说明

基本操作

按键	功能
L	剧情对话自动进行
R	跳过信息
十字键	选择选项
A	确认

按键	功能
B	取消、消去对话窗口
Select	跳过事件
Start	跳过事件

战斗菜单

上屏幕

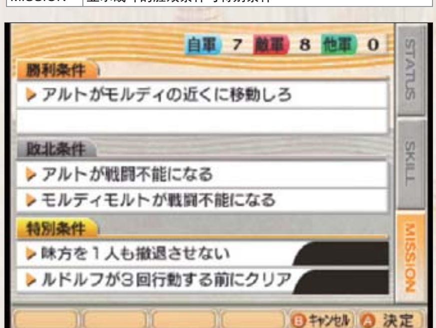
选项	功能
移动	角色移动，范围根据移动力决定
攻击	进行普通攻击
スキル	使用角色技能
アイテム	使用角色携带的道具
待机	结束本回合行动



注：①特殊指令“歌”是使用歌魔法，只有魔女能使用。
②特殊指令“构え”是咲夜专用指令，后文会解释。
③特殊指令“合奏”只有主人公能够使用。

下屏幕

按键	功能
STATUS	显示角色的信息、装备与携带道具
SKILL	显示角色技能、拥有的歌魔法（魔女限定）
MISSION	显示战斗的胜败条件与特别条件



战斗系统

行动顺序

①本作的战斗行动顺序由上屏幕下方的行动顺序线决定。
②某角色直接选择“待机”时，该角色的行动顺序会提前，而进行强力攻击后该角色的行动顺序会延后。

属性相克

本作存在5种属性，水、火、风、土、无，前四种属性互相克制。一旦某属性攻击命中其对应的弱点属性时，威力便会上升，反之威力就会下降。人物的属性可以在下屏幕里人物等级右下里的标志确认，无属性会显示“◇”标志。由于本作里的魔女自带属性，因此除了考虑我方克制敌人的属性外，还要观察敌人属性是否克制我方的魔女。



属性	有利属性	不利属性
水	火	土
火	风	水
风	土	火
土	水	风

歌唱石槽（歌唱石ゲージ）

可以在上屏幕左上角查看，当魔女使用歌魔法时需要消耗此槽的PP值。提升歌唱石槽的条件有：
①我方角色攻击敌人
②我方角色击破敌人
③我方角色陷入战斗不能状态



合奏

只有主人公和魔女才能合作使用的技能，能造成各种各样的强力效果，技能范围以全体为单位，第一首合奏会消耗4点歌唱石槽。一旦与魔女好感度达到最高让魔女进化为女神的时候，会习得第二首合奏，第二首合奏会消耗5点歌唱石槽。

所有合奏的持续时间均为魔女行动的三回合内，超过后效果结束。

升级

当角色升级时HP与SP都会回复至最大值，各项能力值提升。



方向加成与地形影响

①攻击敌人侧面能提升命中率；攻击敌人背面还额外提升伤害。我方单位受到攻击同理。

②地形会影响各项能力值，可以在上屏幕右上方查看。



人物特性技能

每个角色都有专属的特性技能，随着人物等级、好感度提升，数量还可能增多。

特别条件

在每一场战斗里，除了胜利条件与败北条件会显示出来以外，还有着额外的特别条件。特别条件可以在战斗时，下屏幕右方的“MISSION”选单内查看，一旦在战斗中满足这些特别条件，战斗结束后便会获得奖励道具。

游戏进行

故事流程分为两部分，分别是自由时间与作战时间，在自由时间里主人公拥有3点时间Cost（进入二周目时会拥有9点时间Cost），进行特定的行动时便会消耗1点时间Cost，下文会列出消耗时间Cost的行动与其作用。

自由时间



骑士团宿舍

自由时间里，在骑士团宿舍选择和同伴对话可以提高同伴的好感度，消耗1点时间Cost。好感度提高后可以让同伴习得新的特性技能、支援效果等，能对战斗起到很大帮助。鉴于技能对于战斗上的收益，个人推荐时间Cost尽量使用在骑士团宿舍里。



探索（探索する）



选择探索会消耗1点时间Cost，主人公会出外探索获得道具，亦有可能取得稀有道具。

赤熊的酒馆（赤熊の酒场）



可以在这里选择打工赚取金钱，同样会消耗1点时间Cost。一旦打工的次数增加，便会提升打工的等级，打工等级提升后能获得更多的金钱与道具。但是因为奖励的道具并没有太多好东西，而且金钱方面只要进行自由任务就能轻松获取，因此不推荐把时间Cost优先用在酒馆上。

调律之馆（调律ノ馆）

在骑士团宿舍发生的好感度事件里，会触发魔女的心锁。当魔女产生心锁时，便会封闭自己的内心，此时就不能提升魔女的好感度，为了解决这一点就需要前往调律之馆对魔女进行“调律”。实行调律会消耗1点时间Cost，我方会进入魔女的精神世界里进行各种条件的战斗，一旦满足条件胜利后便能成功调律魔女，魔女便可提升好感度习得新技能又或是获得新的歌魔法。一旦出现能够调律的魔女最好尽早进行调律，下表列出5位魔女需要战斗的调律任务与其胜败条件、针对某些难点的建议。



瑞瑟蕾（リゼット）

次数	习得	种类	出击人数	胜利条件	败北条件	战斗建议
第一次（6章以后发生）	祝福の歌	歌魔法	6人	艾尔洛移动到瑞瑟蕾的邻接范围	艾尔洛、瑞瑟蕾的幻影陷入战斗不能状态	无
第二次（10章以后发生）	Levia	合奏	6人	打倒瑞瑟蕾	艾尔洛陷入战斗不能状态、打倒任何一只瑞瑟蕾以外的敌人	不能杀杂兵，要注意不要让敌人被反击致死。瑞瑟蕾会逃跑，最好在她前进方向上放点人来堵路

珀珀（ポポ）

次数	习得	种类	出击人数	胜利条件	败北条件	战斗建议
第一次	弓回避	特性技能	1人	追上逃跑的珀珀幻影	无	无
第二次	かぜにのって	歌魔法	6人	打倒比珀珀幻影更多的魔物	被珀珀幻影打倒6只以上魔物	两条路分别打怪便能轻松完成
第三次	SP消费量ダウン	特性技能	6人	保护珀珀幻影，打倒所有敌人	艾尔洛、珀珀陷入战斗不能状态	尽快利用“キュア”和中央的地形回复异常状态
第四次（10章以后发生）	电击Shower	合奏	6人	打倒珀珀	与珀珀战斗了8次	接近珀珀时被她攻击也算在计数内，不过条件还算充裕

咲夜（サクヤ）

次数	习得	种类	出击人数	胜利条件	败北条件	战斗建议
第一次	炎火万来の歌	歌魔法	6人	打倒逃跑的咲夜幻影	艾尔洛陷入战斗不能状态、咲夜幻影到达目的地	准备好行动快的人物上场，不然时间紧张
第二次	抜刀切り拂い	特性技能	6人	打倒咲夜幻影	艾尔洛陷入战斗不能状态	从中央路攻上去
第三次（10章以后发生）	雷火来夜	合奏	6人	打倒咲夜	艾尔洛陷入战斗不能状态、艾尔洛打倒咲夜以外的敌人	艾尔洛不要移动，让同伴尽快攻上去清理完杂兵再去打咲夜

莫尔蒂莫尔特（モルディモルト）

次数	习得	种类	出击人数	胜利条件	败北条件	战斗建议
第一次	孤独山脉	歌魔法	6人	打倒所有敌人	艾尔洛陷入战斗不能状态	莫尔蒂幻影要同时打倒，不然会一直召唤出来，等级低的角色也可以利用这点练级
第二次	SP消费量ダウン	特性技能	6人	打倒莫尔蒂莫尔特幻影	艾尔洛陷入战斗不能状态	让风属性的珀珀上场会比较简单
第三次	黒き迷宫	合奏	6人	打倒莫尔蒂莫尔特	艾尔洛陷入战斗不能状态、地图的敌人达到13只以上	莫尔蒂每回合都会召唤2个杂兵，带上珀珀，队伍以魔女为中心

希尔达（ヒルダ）

次数	习得	种类	出击人数	胜利条件	败北条件	战斗建议
第一次	遡行者のワルツ	歌魔法	6人	打倒所有敌人（不能使用道具）	艾尔洛、希尔达陷入战斗不能状态	以全员SP0的状态开战，注意“毒”状态
第二次	SP消费量ダウン	特性技能	6人	打倒所有敌人（不能使用技能）	艾尔洛、希尔达陷入战斗不能状态	带上物攻高的角色，注意引诱敌人离开回复地形
第三次	冥暗ヲ割ル光	合奏	6人	打倒所有敌人（不能使用歌魔法、合奏）	艾尔洛、希尔达陷入战斗不能状态	近战角色要从右方的道路过去，注意敌人会反击

作战时间

选择出阵便会来到世界地图，可以前往主线任务的目的地，也可以选择去完成自由任务。



自由任务
（フリーミッション）

顾名思义，可以自行选择是否触发。自由任务的战斗里也存在特别条件，完成后或许能获得不错的奖励道具，而且练级的效率也不错，当觉得自身等级打主线任务有点吃力时，可以选择在自由任务里锻炼一番。有些任务需要消耗3DS的游戏币才能执行，而这种任务里面的敌人持有的报酬与经验值都不错。

自由使用的设施

以下3种是无论自由时间还是作战时间里都能使用的设施。

商店（ビアンカ商会）

可以进行道具的买卖。其中换钱道具（换金アイテム）除了换钱以外并没有其他作用，所以不用介意，想卖就卖掉吧。



工房（フランツ工房）



可以进行“ORB”（オーブ）的买卖或者精制。“ORB”是能装嵌在武器上的宝石，它们带有各种各样的效果。比如武器装上“攻击のオ−ヴ”便能提高普通攻击的伤害量，装上“火炎のオ−ヴ”就能让无属性的物理攻击变成火属性攻击等，合理搭配“ORB”能让战斗形势往有利的方向发展。

自室（マイルーム）

可以进行游戏进度的储存、查看剧情的前情提要和设定邂逅通信设置。在自由时间里拥有时间Cost的话，也可以选择“休息”直接度过自由时间。



调律事件



调律事件分为两种，一种是主线剧情会发生的强制调律；另一种是在自由时间里前去调律之馆选择触发的事件。前者在战斗中满足条件后就会像AVG那样需要选择选项，虽然无论选什么都不会影响剧情发展，但是一旦选项全部选对，就能获得额外奖励的道具；后者的战斗则是有各种各样的形式，比如全灭敌人、追逐魔女之影等等。

角色分析





入队时间：初始
支援效果：提升邻接范围友方单位的暴击率

作为游戏主人公，各项能力都相当平衡，而且能学到不少高伤害的技能。除了防御力偏低以外几乎没有缺点，是绝对要练的主力之一。早期的自带特性技能为“反击”，只要敌人攻击时，站在自己的普通攻击范围内便能进行反击（受到背后攻击和反击无效的技能攻击时，反击不会发动），武器搭配上“攻击のオ−ヴ”与“生吸のオ−ヴ”能有效提高艾尔洛的火力与持久性。

在27级时能习得的特性技能“たたみかけ”相当实用，能在击破敌人后再次行动，对战局影响相当大。而且身为惟一能和魔女进行“合奏”的“指挥者”，无论如何，都属于经常出场战斗的角色。

特性技能

名称	习得时期	效果
反击	初期	敌人攻击后给予反击
たたみかけ	Lv27	击破敌人时能再行动一次
切り拂い	好感度 1	一定概率无效化敌人的物理攻击
指挥者の心得	好感度 2	强化邻接范围魔女的能力
天使杀し	好感度 3	攻击天使时，伤害提升

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
二段斩り	初期	8	对敌单体进行物理攻击	无	1	3 ~ −3
突进斩り	Lv3	6	对敌单体进行突进物理攻击，反击无效	无	1 ~ 2	3 ~ −3
半圆斩り	Lv6	10	对目标及左右的单位（不分敌我）进行物理攻击	无	1	3 ~ −3
乱れ斩り	Lv11	15	对敌单体进行物理攻击，反击无效	无	1	3 ~ −3
チュ－ンアップ	Lv18	4	在艾尔洛行动 4 次的期间，歌唱石槽的上升速度提升为 1.25 倍	−	−	−
烈空斩	Lv24	18	对直线上的单位（不分敌我）进行物理攻击	无	1 ~ 4	3 ~ −3
英灵の加护	第 10 章	14	给自己赋予“予防、攻击↑、防御↑、速度↑”的效果	−	−	−
ラグナ=ブレイク	第 10 章	36	对敌单体进行无视防御的物理攻击，反击无效	无	1	3 ~ −3



入队时间：序章
支援效果：提升邻接范围友方单位的回避率

艾尔洛的青梅竹马，水属性的魔女。是以回复HP、治疗异常状态等辅助系魔法为主的奶妈型角色，不过其水属性魔法也有不错的输出。虽然各项能力都不是很突出，但是胜在拥有宝贵的范围回复技能，而其合奏歌魔法“传说の海へ”更是能完全回复HP、SP、解除异常状态，加上持续回复HP的Buff，相当好用，毫无疑问也是属于必练的角色。等待剧情发展到瑞瑟蕾习得歌魔法后，便要优先在骑士团宿舍提升她的好感度，尽早让她习得范围回复的歌魔法。

特性技能

名称	习得时期	效果
ヒ－ルブ－スト	第 6 章	ヒ－ル的 HP 回复量变大
水属性ブ－スト	Lv26	水属性魔法的伤害提升
弱点克服	Lv33	消除土属性弱点
水のカ－テン	好感度 1	减轻物理攻击的伤害
SP 消费量ダウン	好感度 2	减少使用技能的 SP 消耗量

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
スプラッシュ	初期	8	对敌单体进行魔法攻击	水	1 ~ 3	7 ~ −7
ヒ－ル	初期	4 ~ 8	回复自身或是友方单位 80 点 HP（取得ヒ－ルブ－スト后回复 75%HP）	−	0 ~ 2	7 ~ −7
キュア	Lv7	5	回复指定范围内的自身和友方单位的异常状态	−	0 ~ 2	7 ~ −7
水の加护	Lv9	8	给指定范围内的友方单位武器赋予水属性	水	1 ~ 3	7 ~ −7
ヒップアタック	Lv17	16	对敌单体进行无视防御的物理攻击	无	1	3 ~ −3
アイスコフィン	Lv28	24	对直线上的敌复数单位进行魔法攻击，附加“冻结”	水	1 ~ 4	3 ~ −3

歌魔法・合奏

歌	习得方法	消耗歌唱石槽	效果	射程	高度
护りの歌	第 6 章	2	给自己和周围的复数友方单位附加“バリア”	0 ~ 2	5 ~ −5
祝福の歌	好感度 3	2	完全回复自己和周围的复数友方单位的 HP	0 ~ 2	5 ~ −5

合奏	习得方法	消耗歌唱石槽	发动时效果	持续效果
传说の海へ	第 6 章	4	完全回复我方全体单位的 HP、SP、解除异常状态	完全回复我方全体单位的 HP
Levia	好感度 4	5	对敌全体进行水属性魔法攻击	回复我方全体单位的 HP、SP、解除异常状态



凯奥斯 クラウス

入队时间：第 1 章（离队时间：第 8 章）
支援效果：提升邻接范围友方单位的命中率

艾尔洛所属的骑士团第9小队队长，以枪作为武器的万能型角色。虽然偏向肉盾，但是其移动力要比阿切波尔多优秀，一旦装备上提升移动力的饰品，实用性便会大大提高。能习得降低敌人防御力的攻击技能，再加上普通攻击就能攻击到纵一列的2个敌人，其攻击面也是可圈可点。而在持久力方面，凯奥斯自带回复技能，不需要奶妈操心，可以放心把他作为肉盾使用。虽然第8章时会离队，但因为时间比较靠后，花点心思培养也没有关系。

特性技能

名称	习得时期	效果
守护神	初期	让前方和左右 1 格的敌人无法通过
背水の阵	Lv18	濒死时能力提升
威压	Lv22	让邻接范围的敌人变弱
HP チャ－ジ	好感度 1	行动结束时，回复 HP
魔法シ－ルド	好感度 2	无效化 20 点 HP 以下伤害的魔法攻击

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
愈しの光	初期	4	回复自己或者邻接范围一个友方单位 30 点 HP	–	0 ~ 1	7 ~ −7
狮子の咆哮	初期	15	对直线上的单位（不分敌我）进行物理攻击	无	1 ~ 3	2 ~ −2
千烈突き	Lv11	10	对敌单体进行物理攻击，附加“防御↓”	无	1 ~ 2	3 ~ −3
净化の光	Lv16	5	回复自己或者邻接范围一个友方单位的异常状态	–	0 ~ 1	7 ~ −7
碧き流星	Lv20	20	对指定范围内的单位（不分敌我）进行物理攻击	无	1 ~ 3	5 ~ −5



拉斯迪 ラスティ

入队时间：第 1 章
支援效果：提升邻接范围友方单位的回避率



骑士团第9小队队员，艾尔洛的损友，属于速度型的角色。算得上早期最好用的队员，优秀的移动力与速度让他能在地图上自由行走，行动顺序也很快便能轮到他。拉斯迪的早期特性技能和艾尔洛一样都是反击技能，而且能习得范围型的攻击技能，普通攻击的射程也有2格范围，打击面非常优秀。虽说是速度型的角色，HP却也不低。惟一的缺点便是攻击力不如其他物理型角色，但是可以通过给武器镶嵌“攻击のオ－ヴ”来弥补，为了增强其持久力还可装备上“生吸のオ－ヴ”，总之是一名无可挑剔的必练角色。

特性技能

名称	习得时期	效果
反击	初期	敌人攻击后给予反击
切り拂い	初期	一定概率无效化敌人的物理攻击
すり拔け	好感度 1	无视敌人的守护神效果
スプリント	好感度 2	能无视地形进行移动
高飞び	好感度 3	跳跃力提升 5

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
スタッブ	初期	8	对敌单体进行物理攻击	无	1	3 ~ −3
ナイフスロ－	初期	10	对前方范围的单位（不分敌我）进行物理攻击	无	1 ~ 3	3 ~ −3
チャクラ	Lv9	4	回复自己的异常状态	–	–	–
フェイタリティ	Lv11	6	对敌单体进行物理攻击，如果敌人处于异常状态，威力增加	无	1	3 ~ −3
ぶん盗る	Lv19	12	对敌单体进行物理攻击，一定概率能偷到道具	无	1	3 ~ −3
バックスタブ	Lv24	18	对敌单体进行必定暴击的物理攻击	无	1	3 ~ −3
ダブルクラッチ	Lv29	15	对敌单体进行物理攻击，命中的话可以再次攻击	无	1	3 ~ −3
ビ－ハイブ	Lv34	28	对自己周围的单位（不分敌我）进行物理攻击	无	1 ~ 2	3 ~ −3

阿切波尔多

アーチボルト



入队时间：第 1 章
支援效果：提升邻接范围友方单位的暴击率

同为骑士团第9小队队员，彪形大汉的外表让人一眼就能看出他是肉盾型角色。防御力高，早期的特性技能“ガ–ディアン”，能以一定概率保护附近的友方单位、无效化敌人的伤害。特性技能听上去十分强大，但实际上因为阿切波尔多本身过于低下的移动力与速度，让他在战斗里基本追不上前线队伍，技能的效果自然无从发挥。能提升移动力的特性技能则要等他的好感度达到3才能习得，因此早期的培育效率较低。但是如果培育起来后，无论是伤害还是防御力都相当可靠，是否花时间培育取决于玩家的选择。

特性技能

名称	习得时期	效果
守护神	初期	让前方和左右 1 格的敌人无法通过
ガ–ディアン	初期	在附近的友方单位被攻击时，一定概率无效化伤害
底力	好感度 1	HP 越低，受到的伤害越小
守护の心得	好感度 2	ガ–ディアン的发动概率提高，范围扩大
移动力アップ	好感度 3	移动力提升 2

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
进军するマルタ	初期	10	对敌单体进行突进物理攻击，反击无效	无	1 ~ 2	3 ~ -3
冲突するアルケ–	初期	8	对敌单体进行物理攻击，造成吹飞效果	无	1	3 ~ -3
硬くなるブラザ–	Lv10	3	对自己周围的复数友方单位附加“防御↑”	–	1	5 ~ -5
脆弱なるグロッソ	Lv15	18	对敌单体进行突进物理攻击，附加“移动↓”，反击无效	无	1 ~ 2	3 ~ -3
进击するグランデ	Lv20	15	对敌单体进行物理攻击，造成吹飞效果，一定概率让敌人“气绝”	无	1	3 ~ -3
瞑想するダビデ	Lv25	6	让自己获得“HP 回复”的效果	–	–	–
包围するゼファ–	Lv30	22	对自己周围的单位（不分敌我）进行物理攻击，附加“移动 ×”	无	1	3 ~ -3
解放のランペイジ	Lv35	32	对敌单体进行必定暴击的物理攻击	无	1	3 ~ -3

尤安

ユアン



入队时间：第 2 章
支援效果：提升邻接范围友方单位的命中率



年纪轻轻就是商会大老板，但是不知为何角色定位接近盗贼。自带解锁技能，能轻易打开宝箱与门扉，还能偷盗敌人的物品，收集系玩家的必备角色。武器是比弓的射程长1的铳，但是属于直线型的射程。在攻击技能方面也没什么突出的地方，要发挥其攻击范围的优势，最好是给他装备上多个让普通攻击附加异常状态的“ORB”，然后在远处给敌人放暗箭。

特性技能

名称	习得时期	效果
解锭	初期	能打开宝箱或门锁
ゴ–ルド会员	Lv27	使用“ヒ–ルデリバリ–”技能买到的药等级上升
コ–チング	好感度 1	增加邻接范围的友方单位取得的经验值
エリ–ト	好感度 2	自身获取 1.2 倍的经验值
アイテムの达人	好感度 3	道具使用范围扩大 1

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
狙い击ち	初期	8	对敌单体进行物理攻击	无	1 ~ 6	3 ~ -3
ヒ–ルデリバリ–	初期	0	支付现金购买ヒ–ルハ–ブ II 使用	–	–	–
盗む	初期	10	盗取敌单体的持有道具	–	1	3 ~ -3
キュアデリバリ–	Lv15	0	支付现金购买キュアドロップ使用	–	–	–
乱れ击ち	Lv20	16	对自己周围的单位（不分敌我）进行物理攻击	无	1 ~ 2	5 ~ -5
ユアンの 7 つ道具	Lv25	12	对应地形发生特殊效果	–	1 ~ 3	7 ~ -7
SP デリバリ–	Lv30	0	支付现金购买マナドリンコ III 使用	–	1	3 ~ -3
最终赤字弹	Lv35	25	对敌单体进行消耗金钱的攻击，附加“气绝”	无	1 ~ 5	3 ~ -3



珀珀

ポポ

入队时间：第 2 章
支援效果：提升邻接范围友方单位的命中率

娇小可爱的风属性魔女，是难得在移动方式里属于飞行类的角色。由于会飞，所以能轻易跨越地图上的障碍物，在地图里自由穿梭。早期就能习得歌魔法，“かぜのうた”的大范围攻击直到游戏中盘依然能发挥不俗的威力。而辅助型的歌魔法则能提升我方的速度与移动力，在游戏节奏总体偏慢的本作里是个难能可贵的技能。后期习得的范围风魔法攻击伤害不错，只可惜珀珀属于纸片防御，要特别小心她的站位，不然很快就会被敌人围攻至死。和尤安一样，在不使用歌魔法时，可以给她装备上多个让普通攻击附加异常状态的“ORB”，辅助一下主力输出角色。

特性技能

名称	习得时期	效果
追い风	初期	增加邻接范围友方单位的移动力
风属性ブ－スト	Lv26	风属性魔法的伤害提升
弱点克服	Lv33	消除火属性弱点
弓回避	好感度 1	一定概率无效化弓的攻击
SP 消费量ダウン	好感度 3	减少使用技能的 SP 消耗量

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
かまいたち	初期	8	对敌单体进行魔法攻击	风	1 ~ 2	7 ~ –7
ロングショット	初期	7	对敌单体进行物理攻击	无	2 ~ 6	4 ~ –15
风の加护	Lv14	8	给指定范围内的友方单位武器赋予风属性	风	1 ~ 3	7 ~ –7
リトルヒ－ル	Lv21	6	回复自己或是一个友方单位 40% 的 HP	–	0 ~ 3	7 ~ –7
ハ－トショット	Lv28	15	对敌单体进行物理攻击，附加“即死”	无	2 ~ 5	4 ~ –15
ゴロ☆ピカ☆ドン	Lv31	28	对指定范围内的复数敌人进行魔法攻击，附加“マヒ”	风	1 ~ 3	5 ~ –5

歌魔法・合奏

歌	习得方法	消耗歌唱石槽	效果	射程	高度
かぜのうた	初期	1	对前方范围的复数敌人进行魔法攻击	1 ~ 4	3 ~ –3
かぜにのって	好感度 2	2	给范围内的友方单位赋予“移动↑”、“速度↑”	2	5 ~ –5

合奏	习得方法	消耗歌唱石槽	发动时效果	持续效果
锖び付いた键	初期	4	给敌全体附加“行动 ×”	给敌全体附加“防御↓”
电击 Shower	好感度 4	5	对敌全体进行风属性魔法攻击，附加“行动 ×”	给敌全体附加“防御↓”



咲夜

サクヤ

入队时间：第 3 章
支援效果：提升邻接范围友方单位的暴击率

职业偶像火属性魔女。与其他魔女不太相同，除了歌魔法以外没有范围攻击的技能，比较偏向前卫型的角色，无论是物理攻击力还是魔法攻击力都相当优秀。咲夜的专属指令“构え”，一旦选择便可让咲夜在拔刀与纳刀状态之间相互切换。两种状态能使用的技能不太一样，拔刀状态下基本上和其他近战角色没有什么区别，而纳刀状态则是牺牲自己的移动力，从而变得能够使用高伤害的技能。歌魔法也是非常符合火属性特征的攻击强化型，辅助型的歌魔法能提升我方队员的攻击力，攻击型的歌魔法则是范围的火属性伤害，还能给敌人附加“火伤”状态，是十分适合强攻型玩家使用的角色。当然，虽说近战的伤害不错，但她的防御力并没有那几位大男人强，在战斗时要随时留意站位。

特性技能

名称	习得时期	效果
居合反击	初期	纳刀状态中，敌人攻击后给予反击
火属性ブ－スト	Lv26	火属性魔法的伤害提升
弱点克服	Lv33	消除水属性弱点
居合カウンタ－	好感度 1	纳刀状态中，一定概率先手反击
拔刀切り拂い	好感度 3	拔刀状态中，一定概率无效化敌人的物理攻击

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
电一闪	初期	8	对敌单体进行突进物理攻击，反击无效，拔刀状态限定	无	1 ~ 2	3 ~ –3
焰立つ	初期	14	对敌单体进行物理攻击，附加“火伤”，反击无效，纳刀状态限定	火	1	3 ~ –3
ツバメ返し	Lv20	25	对敌单体进行无视防御的物理攻击，反击无效，纳刀状态限定	无	1	3 ~ –3
炎の加护	Lv23	10	给指定范围内的友方单位武器赋予火属性	火	1 ~ 3	7 ~ –7

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
扇游び	Lv30	16	对目标及其左右的单位（不分敌我）进行物理攻击，附加“火伤”，拔刀状态限定	火	1	3 ~ -3
一刃终端	Lv35	70	对敌单体进行削减 HP500 的攻击，反击无效，纳刀状态限定	无	1	3 ~ -3

歌魔法・合奏

歌	习得方法	消耗歌唱石槽	效果	射程	高度
狮子奋迅の歌	初期	1	给自己周围的复数友方单位赋予“攻击↑”	1 ~ 2	5 ~ -5
炎火万来の歌	好感度 2	2	对自己周围的复数敌人进行火属性魔法攻击，附加“火伤”	1 ~ 2	5 ~ -5

合奏	习得方法	消耗歌唱石槽	发动时效果	持续效果
蓝樱	初期	4	给我方全体赋予“绝对会心”	给我方全体赋予“绝对会心”
雷火来夜	好感度 4	5	对敌全体进行火属性魔法攻击	给我方全体赋予“绝对会心”



入队时间：第 3 章
支援效果：提升邻接范围友方单位的回避率

侍奉火之魔女的忍者，和拉斯迪一样属于速度型的角色。与拉斯迪不一样的是，她并没有打击面非常广的攻击性技能，而是以单体攻击+赋予敌人异常状态的技能为主。早期就拥有的“忍び斩”技能可以在攻击后进入“潜伏”状态，让其他敌人暂时无法攻击自己，大大提高了其生存能力。回避较高，但防御力与HP比不上同类型的拉斯迪，虽然并非弱角，但是相较起来同类型的拉斯迪实在过于优秀，一旦后期队伍人数增多时，还是很有可能被踢入冷板凳的。



特性技能

名称	习得时期	效果
反击	初期	敌人攻击后给予反击
まきびし	Lv17	行动结束时，给予邻接范围的敌人伤害
切り拂い	Lv24	一定概率无效化敌人的物理攻击
状态异常 +	好感度 1	附加效果的发生概率提升（“即死”除外）
体调操作	好感度 2	异常状态的附加概率提升

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
忍び斩	初期	8	对敌单体进行物理攻击，自己进入“潜伏”状态	无	1	3 ~ -3
忍法・暗杀拳	初期	6	对敌单体进行物理攻击，附加“即死”，“潜伏”状态限定	无	1	3 ~ -3
蜂が如く	Lv20	7	对敌单体进行物理攻击，附加“マヒ”	无	1	3 ~ -3
予防の术	Lv22	6	给自己赋予“予防”效果	–	–	–
觉を贪る –	Lv26	9	对敌单体进行物理攻击，附加“睡眠”、“防御↓”	无	1 ~ 2	5 ~ -5
淀みと知る	Lv29	12	对敌单体进行物理攻击，附加“毒”	无	1	3 ~ -3
火遁の术	Lv32	15	对敌单体进行魔法攻击，附加“火伤”	火	1 ~ 3	7 ~ -7
ののかスペシャル	好感度 3	25	对敌单体进行物理攻击，附加“移动 ×”	无	1 ~ 2	5 ~ -5



入队时间：第 5 章
支援效果：提升邻接范围友方单位的附加效果概率

性格相当怕麻烦的土属性魔女，难得一见的设置系角色。使用武器为铳，各项能力值都没有突出之处，但是专属技能“胡蝶の梦”可以根据地图的不同地形，设置出各种各样的陷阱。陷阱效果多是给敌人赋予异常状态，其中在“石床”、“雪系の床”的地形上设置的陷阱比较强大，不仅能引诱敌人过来，还能给敌人赋予异常状态。在“胡蝶の梦”不能起效的地图会显得比较疲软，合奏能让全体敌人陷入睡眠状态，在达成某些特别条件时会显得相当可靠。



特性技能

名称	习得时期	效果
すっきり	初期	行动结束时，一定概率消除自己的异常状态
土属性ブ－スト	Lv26	土属性魔法的伤害提升
弱点克服	Lv33	消除风属性弱点
行动不能系无效	好感度 1	无效化行动不能系的异常状态
SP 消费量ダウン	好感度 3	减少使用技能的 SP 消耗量

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
胡蝶の梦	初期	12	对应地形设置不同的陷阱	–	1 ~ 3	7 ~ –7
大地を…盛る	初期	12	对敌单体进行魔法攻击	土	1 ~ 2	7 ~ –7
元气弹	初期	5	给一个友方单位赋予“攻击↑”	–	1 ~ 5	3 ~ –3
土の加护	Lv24	10	给指定范围内的友方单位武器赋予土属性	土	1 ~ 3	7 ~ –7
后はよろしく…	Lv30	15	给自己周围的复数友方单位赋予“攻击↑”、“防御↑”、“速度↑”	–	1	5 ~ –5
たくさん…盛るの	Lv35	35	对前方范围的复数敌人进行魔法攻击	土	1 ~ 4	3 ~ –3

歌魔法・合奏

歌	习得方法	消耗歌唱石槽	效果	射程	高度
暗夜行路	初期	1	给自己周围的复数敌人附加“毒”、“マヒ”、“盲目”	1 ~ 2	5 ~ –5
孤独山脉	好感度 2	2	对前方范围的复数敌人进行土属性魔法攻击	1 ~ 4	3 ~ –3

合奏	习得方法	消耗歌唱石槽	发动时效果	持续效果
赤い银河	初期	4	给敌全体附加“睡眠”	回复我方全体 30% 的 SP
黑き迷宫	好感度 4	5	对敌全体进行土属性魔法攻击，附加“睡眠”	回复我方全体 30% 的 SP

奇斯

奇斯



入队时间：第 5 章
支援效果：提升邻接范围友方单位的命中率

自大却意外遵守理念的佣兵。和珀珀一样都是使用弓的远程角色，不过物理攻击力要比珀珀高，也拥有多种范围攻击型的技能。能力比较平均，但鉴于射程长，也没什么缺点，还算是值得培育的角色。

特性技能

名称	习得时期	效果
解锭	初期	能打开宝箱或门锁
对空射击	Lv27	扩大对上方的攻击范围
状态异常＋	好感度 1	附加效果的发生概率提升（“即死”除外）
SP 消费量ダウン	好感度 2	减少使用技能的 SP 消耗量
ロックオン	好感度 3	大幅提高攻击的命中率

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
アサルトショット	初期	8	对敌单体进行物理攻击	无	2 ~ 3	4 ~ –15
スナイプショット	初期	12	对敌单体进行物理攻击	无	2 ~ 5	4 ~ –15
スモ－クアロ－	初期	10	对指定范围内的单位（不分敌我）进行物理攻击，附加“盲目”	无	2 ~ 4	4 ~ –15
フレイムアロ－	Lv26	15	对指定范围内的单位（不分敌我）进行物理攻击，附加“火伤”	火	2 ~ 4	4 ~ –15
ブレイクアロ－	Lv28	15	对指定范围内的单位（不分敌我）进行物理攻击，附加“移动×”	土	2 ~ 3	4 ~ –15
マインスロア－	Lv30	13	对指定范围内的单位（不分敌我）进行物理攻击	无	2 ~ 4	4 ~ –15
パラライアロ－	Lv32	12	对指定范围内的单位（不分敌我）进行物理攻击，附加“麻痹”	无	1 ~ 3	3 ~ –3
王の谒见	Lv35	25	对敌单体进行物理攻击	无	1	3 ~ –3

希尔达

ヒルダ



入队时间：第 9 章
支援效果：提升邻接范围友方单位的附加效果概率

五位魔女里最后一位入队的最强魔女，和艾尔洛一样能力值平均，并没有明显的弱点。剧情里是时属性魔女，但是游戏本身并没有这个属性，因此希尔达实际上是无属性的，不存在弱点属性，攻击魔法也是以强力的无属性魔法为主。无论是物理攻击力还是魔法攻击力都相当优秀，移动类型属于空间跳跃型，能无视地图上的障碍物自由通行。特性技能的“SPチャ－ジ”配合上饰品“ソウルゲイン”可以在行动结束时回复6点SP，保证了其输出的持续性。合奏的敌全体时间停止效果十分强力，可作为主力使用。

特性技能

名称	习得时期	效果
魔法シ－ルド	初期	无效化 20 点 HP 以下伤害的魔法攻击
威压	Lv35	让邻接范围的敌人变弱
无属性ブ－スト	Lv37	无属性魔法的伤害提升
SP チャ－ジ	好感度 1	行动结束时，回复 SP
SP 消费量ダウン	好感度 3	减少使用技能的 SP 消耗量

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
座标转移	初期	8	交换自己与指定友方单位的位置	–	1 ~ 5	7 ~ –7
モラトリアム	初期	12	给指定范围内的复数敌人附加“速度↓”	–	1 ~ 2	7 ~ –7
シュバルゲ－の理	初期	15	对敌单体进行魔法攻击	无	1 ~ 3	7 ~ –7
弓なりの颚	初期	13	对自己周围的单位（不分敌我）进行物理攻击	无	1	3 ~ –3
时间压缩	初期	10	让一个友方单位的行动顺序提前	–	1	7 ~ –7
ダルケハ－レの解	Lv33	42	对指定范围内的复数敌人进行魔法攻击	无	1 ~ 2	5 ~ –5

歌魔法・合奏

歌	习得方法	消耗歌唱石槽	效果	射程	高度
结晶世界	初期	2	对自己周围的复数敌人进行魔法攻击	1 ~ 2	5 ~ –5
遡行者のワルツ	好感度 2	2	让自己周围的复数敌人行动顺序延迟	1 ~ 2	5 ~ –5

合奏	习得方法	消耗歌唱石槽	发动时效果	持续效果
冰世界	第 9 章	4	给敌全体附加“停止”	给我方全体赋予“攻击↑”
冥暗ヲ割ル光	好感度 4	5	对敌全体进行无属性魔法攻击，附加“停止”	给我方全体赋予“攻击↑”



但丁 ダンテ

入队时间：第 9 章
支援效果：提升邻接范围友方单位的附加效果概率

福音使徒之一，角色定位与凯乌斯相近，而且入队时间也和他离队时间差不多，作为凯乌斯的代用角色即可。和艾尔洛一样拥有“たたみかけ”技能，作为主攻手来使用的效果不错。

特性技能

名称	习得时期	效果
守护神	初期	让前方和左右 1 格的敌人无法通过
背水の阵	Lv33	濒死时能力提升
威压	好感度 1	让邻接范围的敌人变弱
食いしばり	好感度 2	第一次被打倒的时候，HP 残留 1 生存下来
たたみかけ	好感度 3	击破敌人时能再行动一次

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
ベオウルフ	初期	8	对直线上的单位（不分敌我）进行物理攻击，附加“防御↓”	无	1 ~ 2	3 ~ –3
デッドライン	初期	12	对直线上的单位（不分敌我）进行物理攻击，附加“攻击↓”	无	1 ~ 3	2 ~ –2
ライフドレッド	初期	10	对敌单体进行吸收 HP 的物理攻击	无	1	3 ~ –3
フルンディング	初期	15	对敌单体进行突进物理攻击，反击无效	无	1 ~ 2	3 ~ –3
死出ノ方阵	初期	18	对自己周围的单位（不分敌我）进行物理攻击	无	1 ~ 2	3 ~ –3
ソウルイ－ト	初期	0	对敌单体进行吸收 SP 的魔法攻击	无	1	3 ~ –3
红天ノ落日	Lv34	22	对指定范围内的单位（不分敌我）进行物理攻击	无	1 ~ 3	5 ~ –5
ナイン・ライヴス	Lv37	35	对敌单体进行物理攻击，反击无效	无	1 ~ 3	5 ~ –5



多萝西 ドロシー

入队时间：第 9 章
支援效果：提升邻接范围友方单位的回避率

福音使徒之一，萝莉的外表下隐藏着可怕的攻击力，移动方式是飞行。虽然技能伤害高，但相对的，不仅技能多是自残型的，而且自身防御力也比较低。HP越低时，技能“痛いをもっと！”的伤害就会越高，只要运用得当，就可以让多萝西达到最高伤害。但是让她保持低血线又要生存下来这点比较困难，使用的时候要多思考一下行动。

特性技能

名称	习得时期	效果
反击	初期	敌人攻击后给予反击
食いしばり	Lv32	第一次被打倒的时候，HP 残留 1 生存下来
カウンタ－	好感度 1	一定概率让反击先于敌人攻击发动
集中	好感度 2	カウンタ－的发生概率提升
ハイテンション	好感度 3	濒死时，无效化异常状态

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
痛いをもっと！	初期	16	对敌单体进行物理攻击，自己的 HP 越低，威力越大	无	1	3 ~ −3
ハラキリ侍	初期	13	对敌单体进行物理攻击，自己也会受到伤害，反击无效，还剩少量 HP 时不能使用	无	1	3 ~ −3
腱をズタズタに	初期	14	对敌单体进行物理攻击，让目标行动顺序延迟	无	1	3 ~ −3
ペインキラ－	初期	10	对自己周围的单位（不分敌我）进行吸收 HP 的物理攻击	无	1	3 ~ −3
ミ－トチョッパ－	初期	15	对敌单体进行物理攻击，自身会陷入“防御↓”	无	1	3 ~ −3
舍て身で杀して	Lv34	15	对敌单体进行必定暴击的物理攻击、自己的 HP 变成 1	无	1	3 ~ −3
ギロチンカッタ－	Lv36	24	对目标及其左右的单位（不分敌我）进行物理攻击，自身会陷入“移动↓”	无	1	3 ~ −3
坏し屋ドロシ－	Lv38	32	对敌单体进行物理攻击，自身会陷入“移动 ×”	无	1	3 ~ −3

维罗妮卡 ヴェロニカ



入队时间：第 10 章
支援效果：提升邻接范围友方单位的附加效果概率

个性古怪的博士，是魔女以外惟一能使用魔法的角色。消耗的SP量高，能使用四属性的魔法，可以针对敌人的弱点属性下手。不过在对付天使以外的敌人时，伤害没有魔女可靠，而且自身的物理防御力也很低。

特性技能

名称	习得时期	效果
天使杀し	初期	攻击天使时，伤害提升
エリ－ト	初期	自身获取 1.2 倍的经验值
魔法シ－ルド	好感度 1	无效化 20 点 HP 以下伤害的魔法攻击
天使イ－タ－	好感度 2	击破天使时，回复自身的 HP
SP チャ－ジ	好感度 3	行动结束时，回复 SP

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
触诊	初期	14	对敌单体进行物理攻击，附加“攻击↓”、“防御↓”	无	1	3 ~ −3
コ－ド：フレイム	初期	20	对敌单体进行魔法攻击，附加“火伤”	火	1 ~ 3	7 ~ −7
コ－ド：アイス	初期	20	对敌单体进行魔法攻击，附加“冻结”	水	1 ~ 3	7 ~ −7
コ－ド：ウインド	初期	20	对敌单体进行魔法攻击，附加“移动↓”	风	1 ~ 3	7 ~ −7
コ－ド：ア－ス	初期	20	对敌单体进行魔法攻击，附加“防御↓”	土	1 ~ 3	7 ~ −7
予防接种	初期	8	给一个友方单位赋予“予防”	–	1 ~ 3	7 ~ −7
抗生物质	初期	12	消除敌单体的强化状态	–	1 ~ 3	7 ~ −7
超兵器オ－デイン	Lv40	35	对指定范围内的复数敌人进行魔法攻击	无	1 ~ 4	5 ~ −5

吉泽尔 ジゼル

入队时间：第 10 章（隐藏人物）
支援效果：提升邻接范围友方单位的暴击率
加入条件：在第 8 章自由行动 1 前（凯乌斯离队前），让凯乌斯的好感度升到最大（好感度 2）

人造天使，属于隐藏人物，满足加入条件后就会在第10章最后入队。入队时已经习得所有技能，物防高，能强化自己，而且拥有范围攻击技能，算是比较全能的角色。（她的入队关系到真结局的触发。）

特性技能

名称	习得时期	效果
反击	初期	敌人攻击后给予反击
状态异常无效	初期	无效化所有异常状态
迎击システム	初期	无效化弓的攻击
リミッタ－解除	初期	濒死时，行动顺序回复速度提升
リブ－ト	好感度 3	击破敌人时能再行动一次

技能

名称	习得时期	消耗 SP	效果	属性	射程	高度
ア－ムギア	初期	16	对敌单体进行物理攻击，造成吹飞效果	无	1	3 ~ −3
コンバ－ト	初期	14	给自身赋予“攻击↑”、“防御↑”、“速度↑”	无	–	–
エンゼルフォ－ル	初期	18	对敌单体进行突进物理攻击，反击无效	无	1 ~ 2	3 ~ −3
レッドライン	初期	22	对敌单体进行物理攻击，附加“火伤”	无	1 ~ 4	3 ~ −3
リ・ジェネレイト	初期	10	给自身赋予“HP 回复”的状态	无	–	–
タクティカルギア	初期	28	对敌单体进行物理攻击，造成吹飞效果	无	1	3 ~ −3
フルスペック	初期	15	给自身赋予“绝对会心”	无	–	–
ハイペリオン C	初期	50	对指定范围内的单位（不分敌我）进行物理攻击	无	1 ~ 3	5 ~ −5



流程攻略

注：章节标题下会列出该章节的行动时间表，主要讲解战斗事件。

序章　はじまりの歌



1.はじまりの森
2.Day1：森の湖畔
3.Day2：ミトラ村
4.Day2：ミトラ村（2）
5.调律事件：瑞瑟蕾
6.Day2：ミトラ村（3）

はじまりの森

胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
入手金额	600G

敌人只会盯着艾尔洛打，不需要担心一旁的瑞瑟蕾，主要让艾尔洛获取经验值就好，下一场战斗会比较轻松。HP到达危险线时可以使用道具回复，另外也可以尝试利用地形的加成来打倒敌人，总之只是熟悉操作的教学关，打法相当自由。

Day1：森の湖畔

胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
入手金额	800G

希尔达完全是以大欺小，不用理会她，清理好自己这边的敌人便可。这次的敌人会使出远程攻击，但是依然没什么难度。

Day2：ミトラ村

胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态

敌人还是只会瞄准艾尔洛打，瑞瑟蕾注意好帮艾尔洛回复即可。

Day2：ミトラ村（2）

胜利条件	打倒但丁
败北条件	无

对付BOSS但丁，因为等级差太大所以等着被打死就会发生剧情，不过在被打倒前可以积极攻击但丁攒取经验值。

艾尔洛被打倒后进入第一次调律事件。

调律事件：瑞瑟蕾

胜利条件	接近瑞瑟蕾
败北条件	无

调律事件的教学关，路只有一条，直奔向瑞瑟蕾身边待机即可发生调律选项。

一般来说调律选项全部答对时会有奖励道具，不过因为本关只是教学关，即使全部答对也没有奖励。选项一旦选对时魔女身上就会发出蓝色的光。

调律选项

顺序	选项
第一次	助けにきたんだ
第二次	なくなってなんかない！
第三次	俺を信じろ！



Day2：ミトラ村（3）

胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
入手金额	1000G

成为了水之魔女的瑞瑟蕾加入战斗，打倒3只オーク后但丁就会行动，注意让艾尔洛保持不要被他一击打倒的血线即可，只要削减但丁的HP就会发生剧情然后过关。

第1章 王都ランベルト

1.骑士团训练场
2.自由时间（1）
3.东の森–初阵

骑士团训练场

胜利条件	全力与骑士团战斗
败北条件	无

剧情战，艾尔洛被干掉就会发生剧情。

东の森-初阵

出击人物	艾尔洛、瑞瑟蕾、凯乌斯、阿切波尔多、拉斯迪
胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 让艾尔洛打倒 2 个以上的敌人：オ－ヴマイスタ－（剑）
	2. 让瑞瑟蕾打倒 1 个以上的敌人：デビュ－ワンド（杖）
入手金额	1300G
过关报酬	命中のオ－ヴ、ヒ－ルハ－ブ II、マナの实 II

本关开始出现特别条件，战斗算是正式开始。骑士团的成员等级都比较高，所以尽量让艾尔洛和瑞瑟蕾打倒敌人，不要浪费经验值。

特别条件里出现的让某人打倒多少个以上的敌人，其实只要打倒它出现的数字就能满足条件，比如打倒2个以上的敌人，只要打倒2个便可。



第2章 风の丘

1. 自由时间（1）：开启自由时间的可利用项目
2. 风の丘
3. 自由时间（2）
4. 风の丘（ひとりぼっちの少女）
5. 自由时间（3）：工房里开启“精制”项目
6. ポ–ト・ノワ–ル（守るべき者たち）
7. ポポの精神世界–调律事件
8. 寂れた风车小屋（错び付いた键）

风の丘

出击人物	艾尔洛、瑞瑟蕾、凯乌斯、阿切波尔多、拉斯迪
胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 我方无人撤退：ヴェノムククリ
	2. 瑞瑟蕾无伤过关：タフネスリング
入手金额	1500G
过关报酬	猛毒のオ－ヴ、ヒ－ルハ－ブ II、ヒ－ルミスト

注意狼会使用异常状态的攻击，会让我方陷入“毒”状态。

要完成特别条件的话，要注意瑞瑟蕾的站位，アモネイ的射程大致有2～3。

风の丘（ひとりぼっちの少女）

出击人物	艾尔洛、珀珀（VIP）
胜利条件	保护珀珀、打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛、珀珀陷入战斗不能状态
特别条件	1. 让艾尔洛打倒 2 个以上的敌人：メンタルリング（アクセサリ）
	2. 让使魔全员生存下来：ヴェノムランス（枪）
入手金额	2000G
过关报酬	バッドガ－ド、マナの实 II、マナスト－ン

本关分两个阶段，特别条件可以继承，所以艾鲁洛不需要在第一场战斗中就达成特别条件。打倒初期配置的所有敌人后我方与敌人都会出现增援，然后进入第二阶段。

地图上方的弓箭手是惟一有可能对使魔产生威胁的敌人，只要安排能补血的凯乌斯或瑞瑟蕾守在附近即可。





星之光辉

ポ-ト・ノワ-ル（守るべき者たち）

出击人物	艾尔洛、瑞瑟蕾、凯乌斯、阿切波尔多、拉斯迪
胜利条件	打倒珀珀
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 我方无人撤退：ドクロの首饰り
	2. 打开所有宝箱（2个）：デュアルパイル（铳枪）
宝箱道具	渔师のベスト、ヒ－ルミスト II
入手金额	2500G
过关报酬	デトックスミスト、ヒ－ルミスト、マナスト－ン

经过一定回合后尤安会出现然后加入我方。中间路上的黑狼会召唤同伴。敌人削减得差不多后珀珀会飞到最上层并召唤增援。

本关的特别条件里，有一条是需要开启2个宝箱，其中1个宝箱在地图左上角处，珀珀飞上去时会阻碍我方的开宝箱之路，因此要先引开使魔。让瑞瑟蕾靠近珀珀会比较好引诱，然后再让尤安或是拉斯迪过去打开宝箱。

当然想要硬扛过去也完全没问题，只要注意好不要让我方人员退场即可，胜利后尤安正式加入队伍。

ポポの精神世界：调律事件

出击人物	艾尔洛、瑞瑟蕾、凯乌斯、阿切波尔多、拉斯迪、尤安
胜利条件	让艾尔洛移动到珀珀附近
败北条件	艾尔洛、珀珀陷入战斗不能状态

这次调律和第一次的教学关不一样，出现了需要打倒的魔物。角色一旦移动到场景上黑绿色的版块，版块就会载着角色移动到上层，通过这个方式来接近珀珀。

让主力角色们乘上移动版块，最后让艾尔洛来到最上层，靠近珀珀待机后触发调律选项，以防万一先中断存档为好。调律选项全部选对时会获得“风雷のオ–ヴ”。

调律选项

顺序	选项
第一次	友だちの颜、忘れたか?
第二次	逃げるのかよ!
第三次	これからは俺たちが一绪にいる

寂れた风车小屋（错び付いた键）

出击人物	艾尔洛、瑞瑟蕾、凯乌斯、阿切波尔多、拉斯迪、尤安、珀珀
胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 珀珀无伤过关：灵药エリクシア
	2. 在珀珀 3 次行动结束前过关：ハンタ－ライフル
宝箱道具	ドレ－プ、佣兵の胸当て
入手金额	5000G
过关报酬	麻痹のオ－ヴ、ヒ－ルミスト、マナスト－ン

佣兵会使用远距离的“シビレ玉”范围攻击，我方队员尽量不要站在一起，以免集体中“麻痹”状态。

第一次全灭敌人后发生剧情，然后进入第二场战斗，此时会发生特别条件，注意第一场战斗不要消耗太多SP。让艾鲁洛前往珀珀身边会触发“合奏”选项，选择“错び付いた键”便可以发动合奏。



珀珀的合奏可以让敌人在数回合内不能攻击，而且在第二回合后还可以降低敌人的防御。本关要达成第一个特别条件需要注意人员配置，让行动力高的角色去攻击上层的佣兵为好，只要上一场战斗没有耗费太多SP的话，还是能很快清场的。





第3章 大火の祭

1. 自由时间（1）：“调律之馆”解禁
2. アマツ：铁火の街アマツ
3. 自由时间（2）：邂逅通信解禁
4. ゴウラ火山：サクヤの秘密
5. 自由时间（3）
6. アマツ：焔镇めの仪式
7. サクヤの精神世界－调律事件
8. ゴウラ火山・火口：蓝樱



アマツ：铁火の街アマツ

出击人物	艾尔洛、珀珀＋任意4人
胜利条件	保护咲夜，打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛、咲夜陷入战斗不能状态
特别条件	1. 咲夜无伤过关：ポイズンボウ（弓）
	2. 野乃香无伤过关：パラライズダガ－
入手金额	3500G
过关报酬	幸运のオ－ヴ、ヒ－ルミスト Ⅱ、マナの实 Ⅱ
宝箱道具	フィジカリング、灵药エリクシア

本关开头会出现“歌”与“合奏”指令的教学，但不要让珀珀马上站前使用“歌”指令，否则会受到敌人的围攻，等敌人扎堆站在一起时再使用也不晚。待歌唱石槽蓄到4时可以发动合奏，战斗会变得相当轻松。当敌人数量减少到一定程度时，地图左右两边的门会出现增援，为了达成两个特别条件，需要安排一些队友守在咲夜与野乃香身旁。



ゴウラ火山：サクヤの秘密

出击人物	艾尔洛、瑞瑟蕾、珀珀＋任意3人
胜利条件	打倒野乃香→打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 我方无人撤退：生吸のオ－ヴ
	2. 艾尔洛不使用技能：ストロングエッジ（剑）
入手金额	4000G
过关报酬	水乡のオ－ヴ

将野乃香的HP削减到一半以下后便会触发剧情，敌人和我方都会出现增援然后战斗正式开始。地图上的火属性敌人会给我方造成“火伤”状态，每回合都会持续扣血，记得让站在前线的人携带上解除异常状态的道具。

フレアグリフォン是大型敌人，不接近它的话就不会攻击过来，但是它的大范围攻击伤害非常高，一不注意我方人员便有可能退场。要想满足特别条件，便要先清理好杂兵，再让全员接近フレアグリフォン一口气进行总攻击。

アマツ：焔镇めの仪式

出击人物	艾尔洛＋任意5人
胜利条件	保护咲夜，打倒多萝西
败北条件	艾尔洛、咲夜陷入战斗不能状态
特别条件	1. 我方无人撤退：水乡のオ－ヴ片
	2. 野乃香打倒2个以上的敌人：フレンドリワンド（杖）
入手金额	4500G
过关报酬	贪欲のオ－ヴ Ⅱ、オ－ヴ片 Ⅰ、オ－ヴ片 Ⅱ

现在还不能操控野乃香与咲夜，她们会一心一意冲到敌人堆里面攻击，因此我方的角色一定要紧跟好她们身边，随时准备用道具或者回复魔法给她们回复。

本关的火狼依然会给我方造成“火伤”状态，带好解除异常状态的道具即可。BOSS多萝西具有反击的特性技能，在濒死的时候会得到“绝对会心”的Buff，攻击的时候绝对暴击。如果不是满血，受到她濒死一击很可能直接归西。而且她在第一次受到致死伤害后，会以“食いしばり”状态，剩下1点HP留在场上。千万要计算好伤害量，最好能在她掉至濒死的血量时马上合力打死她。



サクヤの精神世界：调律事件

出击人物	艾尔洛＋任意5人
胜利条件	打倒全部咲夜の影→艾尔洛接近咲夜
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态→艾尔洛、咲夜陷入战斗不能状态

依然要注意狼的“火球”技能，别的就没什么特别值得一提的了，直接边打影子边往上走。打倒所有咲夜の影后，真正的咲夜会在最上层出现，让艾尔洛上去接近她即可触发调律选项。调律选项全部选对时会获得“火炎のオ–ヴ”。

调律选项

顺序	选项
第一次	お前、本当は怖かったんだな
第二次	本当の自分を出せば良い
第三次	俺には分からないけど……
第四次	本当のお前に、自信を持て！

ゴウラ火山・火口：蓝樱

出击人物	艾尔洛、咲夜、野乃香＋任意4人
胜利条件	打倒多萝西
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 我方无人撤退：熊杀のオ–ヴ片
	2. 让野乃香打倒多萝西：メガデスランサ–（枪）
入手金额	5000G
过关报酬	デトックスミスト、ヒ–ルミストⅡ、マナスト–ンⅡ

开场发动咲夜的歌魔法“蓝樱”，为我方全员赋予“绝对会心”状态，输出会提高很多。要先把咲夜周围的敌兵尽快清理掉，不然上面一堆兔子跑下来时，被围攻就很惨了。尤其是会范围攻击的那些火球敌兵，用我方的远程攻击人员快速收拾掉。多萝西的对应方法和上一场战斗相同，胜利后咲夜与野乃香正式加入队伍。

第4章　王都の休日

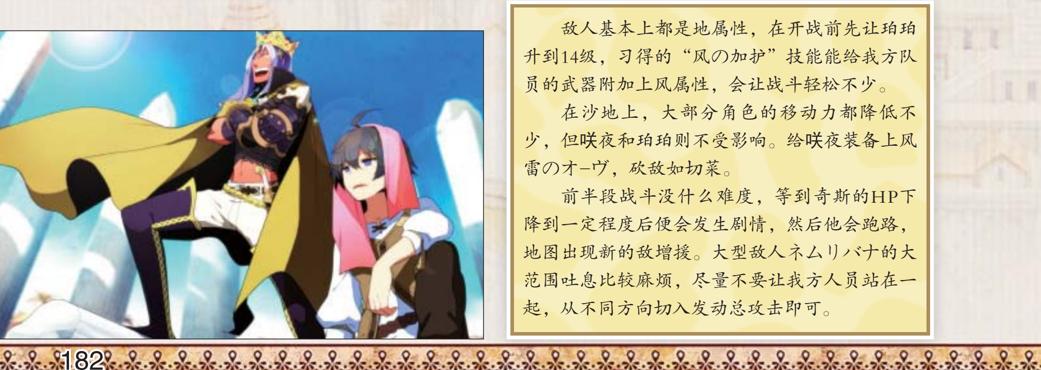
1. 自由时间（1）
2. 自由时间（2）
3. 自由时间（3）

本章由3段自由时间组成，没有战斗部分，尽情玩一波就好。



第5章　蜃气楼に消ゆ

1. 自由时间（1）
2. カジャル：亡国の佣兵
3. 自由时间（2）
4. カシミスタン：失われた都
5. 自由时间（3）
6. 弧月の丘：决战！弧月の丘
7. モルディモルトの精神世界–调律事件



カジャル：亡国の佣兵

出击人物	艾尔洛、拉斯迪、咲夜＋任意3人
胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 拉斯迪打倒2只或以上的敌人：追击のオ–ヴ
	2. 我方无人撤退：スタンパイル（铳枪）
入手金额	5500G
过关报酬	睡眠のオ–ヴ、风雷のオ–ヴ、贤者の石

敌人基本上都是地属性，在开战前先让珀珀升到14级，习得的“风の加护”技能能给我方队员的武器附加上风属性，会让战斗轻松不少。

在沙地上，大部分角色的移动力都降低不少，但咲夜和珀珀则不受影响。给咲夜装备上风雷のオ–ヴ，砍敌如切菜。

前半段战斗没什么难度，等到奇斯的HP下降到一定程度后便会发生剧情，然后他会跑路，地图出现新的敌增援。大型敌人ネムリバナ的大范围吐息比较麻烦，尽量不要让我方人员站在一起，从不同方向切入发动总攻击即可。

カシミスタン：失われた都

出击人物	艾尔洛、拉斯迪＋任意４人
胜利条件	打倒鲁多路夫
败北条件	艾尔洛、拉斯迪陷入战斗不能状态
特别条件	1. 让奇斯撤退：ダウンガ－ド 2. 打开全部宝箱（３个）：クリアシュ－タ－（铳）
宝箱道具	亡灵の胸当て、ストップガ－ド、砂漠のドレ－プ
入手金额	6000G
过关报酬	盗贼のオ－ヴ、贤者の石

这张地图想要完美达成特别条件的话，需要花上不少时间。地图左边的宝箱让珀珀过去开，因为那里没有敌人，比较安全。右边则让装备了风雷のオ−ヴ的角色前去清路，奇斯的伤害并不高，要是对自己的等级有信心，可以让两个人去开宝箱的同时顺便把奇斯的HP打至0，这是让他撤退的条件。

剩下的人去中间对付福音使徒和鲁多路夫，这样能节省不少时间。让瑞瑟蕾留在中间担任回复职位，鲁多路夫会等到我方靠得很近时再行动，因此可以慢慢清理完杂兵再堂堂正正和他单打独斗。鲁多路夫的级数较高，行动快，我方人员有可能会被他的连续攻击打到撤退，还好特别条件并没有要求我方人员不能撤退，只要注意好不让艾尔洛和拉斯迪被干掉便可。





弧月の丘：决战！弧月の丘

出击人物	艾尔洛、拉斯迪＋任意４人
胜利条件	保护ニキ，打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛、ニキ陷入战斗不能状态
特别条件	1. 拉斯迪打倒２个以上的敌人：トリップランサ－（枪） 2. 让艾尔洛打倒但丁：时流レ・咒（刀）
入手金额	6500G
过关报酬	猛毒のオ－ヴ、ヒ－ルミスト Ⅱ、贤者の石

本关有3波增援，做好打持久战的准备吧。

让行动力高的队员率先冲往ニキ身边，把敌人削弱到一定数量或是把多萝西打至濒死状态时会发生剧情，多萝西和鲁多路夫会撤退，出现第一波敌增援。这一波增援会出现在鲁多路夫原来站的位置附近，然后它们便会直接往下走接近ニキ，在增援出来前，如果已经预先把我方队员配置好在ニキ附近的话，接下来会轻松很多。

当削减敌人数量到2个左右时会再次触发剧情，第二波敌增援与作为友军的天使登场，特别条件会在这个时间段发生。敌人数量减少后会出现最后一波增援，这次出现的位置是地图右下，也就是ニキ附近，必须预先在ニキ身边配置好友军以便随时支援。

モルディモルトの精神世界：调律事件

出击人物	拉斯迪→艾尔洛，奇斯＋任意４人
胜利条件	打倒鲁多路夫→艾尔洛接近莫尔蒂莫尔特
败北条件	拉斯迪陷入战斗不能状态→艾尔洛、莫尔蒂莫尔特陷入战斗不能状态
特别条件	1. 我方无人撤退：泥土のオ－ヴ片 2. 在鲁多路夫行动３次前过关：トライボウ（弓）
入手金额	8000G
过关报酬	必中のオ－ヴ、贤者の石、デトックスミスト

最开始的单挑剧情里，只要削减鲁多路夫的HP到一定程度他就会撤退。

因为鲁多路夫持有反击技能，所以要尽量绕到他背后攻击，只要之前练过拉斯迪，第二个特别条件并不难达成。待鲁多路夫撤退后正式开始调律战斗，这い寄る者在反击的时候会给我方赋予“睡眠”状态，尽量利用珀珀的风魔法来打倒它们。

往地图右边的建筑跑就可以接近莫尔蒂莫尔特，小心地形的“毒”状态。在走下建筑接近莫尔蒂莫尔特时，附近的大型敌人ネムリバナ会发动吐息攻击，在这个位置会波及到莫尔蒂莫尔特，因此要尽快让行动快的角色前去打倒ネムリバナ，配合奇斯和珀珀的远程攻击便能很快收拾掉。

接近莫尔蒂莫尔特后发生调律选项，全对会获得“泥土のオ−ヴ”，结束后莫尔蒂莫尔特和奇斯正式入队。

调律选项

顺序	选项
第一次	现实を见ろよ！
第二次	そんなの、いびつだ！
第三次	これ以上、自分を骗すな！



第6章 冰影

ヴェロニカ研究所：森奥の研究所

出击人物	艾尔洛、莫尔蒂莫尔特、奇斯＋任意4人
胜利条件	打倒所有堕天使
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 使用3次“胡蝶の梦”（莫尔蒂莫尔特的技能）：土龙弹
	2. 奇斯打倒3个或以上的敌人：トリプルエッジ（剑）
入手金额	7500G
过关报酬	魂吸のオ－ヴ、ヒ－ルミスト II、デトックスミスト

要达成第一个特别条件，就要注意不要让莫尔蒂莫尔特使用其他技能了，毕竟“胡蝶の梦”会消耗12点SP。通往堕天使那里的路有两条，一条是左侧红色的咒雾のエリア，一旦通过便会减少SP，在区域内逗留的话还会附上“SP减少”的异常状态；而另外一条则是右侧绿色的毒水のエリア，通过会减少HP，逗留的话会附上“毒”状态。

鉴于毒水区那边守着一个大型敌人，选择从咒雾区那里通过会比较轻松。堕天使的攻击会夺取我方的SP，但是伤害并不高，可以让想练级的人去毒水区那边收拾掉大型敌人，剩下的去对付堕天使即可。

王都ランベルト：大通り

出击人物	艾尔洛＋任意5人（瑞瑟蕾暂时离队）
胜利条件	打倒所有敌人→打倒アイスキメラ
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 我方无人撤退：EXPブ－スト
	2. 打开全部宝箱（2个）：歌唱のオ－ヴ
宝箱道具	クロノベスト、ム－ブリング
入手金额	8000G
过关报酬	解咒のオ－ヴ、泥土のオ－ヴ、ヒ－ルミスト III

把靠近我方的福音使徒打倒后就会发生剧情，希尔达和多萝西撤退，地图上增加大型敌人アイスキメラ。能克制アイスキメラ的是莫尔蒂莫尔特，被克制的角色则是咲夜，要注意属性上的克制来选择出场角色。要是想达成特别条件的话就需要尤安出场，因为地图右下角最深处的宝箱HP高达999，解锁技能是必要的，这个宝箱虽然看起来不好拿，但其实在我方出击地点附近那里有扇门，只要打开便可以绕近路来到右下角的宝箱处，门的HP也是999。



因为本场战斗中原本的回复主力瑞瑟蕾暂时离队，尤安的“ヒ－ルデリバリ－”技能与珀珀的“リトルヒ－ル”技能可以缓解一下回复困境。アイスキメラ的行动速度很快，一轮行动下来大概就能动2次，小心不要让防御力低的角色站在它的攻击范围内。

废都ファ-レンハイト：结晶の王国

出击人物	艾尔洛＋任意5人
胜利条件	打倒10只以上敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 艾尔洛与但丁战斗：栋打半兵卫（刀）
	2. 我方无人撤退：短刀【生吸丸】（短剑）
入手金额	8500G
过关报酬	不动のオ－ヴ、ヒ－ルミスト III、マナスト－ン III

本关的积雪会限制我方的移动力。推荐带上莫尔蒂莫尔特，她的技能“胡蝶の梦”在雪地上使用的话，可以造出一个冰人形，冰人形不仅能吸引敌人的攻击，还能让他们变成冻结状态，为达成特别条件起到很大作用。

只要打倒所有杂兵，再加上一个BOSS角色就能过关。地图左边有个大型敌人アイスグリフォン，它的位置不太好碰到，而且选它作为最后目标的话会花费不少时间，推荐最后一个打倒多萝西为好。开始战斗时先让队伍维持在初始位置的附近来清理杂兵，上面的福音使徒和右方的黑兔子MKII会自己靠近过来，等它们过来再一并收拾，我方尽量不要移动以免过早惊动アイスグリフォン。

清理完杂兵后让队伍推前，多萝西就会跑下来，此时让莫尔蒂莫尔特对雪地使用“胡蝶の梦”制造冰人形，吸引多萝西的注意力顺便冻结掉她，位置最好能在右边的建筑底下，这样能尽量避免受到アイスグリフォン的攻击。然后让我方人员围堵多萝西，艾尔洛则往前接触但丁以达成特别条件。

咲夜的“炎火万来の歌”能烧掉雪地的积雪，可以一定程度缓解移动力被限制的困境，也可以使用莫尔蒂莫尔特的合奏催眠掉アイスグリフォン，为艾尔洛争取安全到达但丁身边的机会。在艾尔洛前进的过程里，其他人只要不断削减多萝西的HP就可以了，一旦等到但丁攻击艾尔洛达成特别条件后，就可以立刻打倒多萝西过关。

ファ-レンハイト地下

出击人物	艾尔洛＋任意 4 人
胜利条件	打倒 12 个以上敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
宝箱道具	冰河のドレ－プ、フィジカリング II
入手金额	8500G



由于敌众我寡，这关还是多少有点难度的。不过由于没有特别条件的限制，只要保持让艾尔洛不死，大可放开手脚战斗。开场先往多萝西那边跑，然后贯彻守株待兔的方式慢慢打倒敌人会安全很多。照旧利用“胡蝶の梦”，在雪地造出雪人形引诱敌人可以有效减少危险，合奏选择莫尔蒂莫尔特，让敌人不要一下子全部挤到我们这边来即可。

ファ-レンハイト地下（2）

出击人物	按照上次战斗的配置＋瑞瑟蕾
胜利条件	打倒希尔达
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 打倒 10 只以上敌人：マナスト－ン II
	2. 让艾尔洛打倒希尔达：ステルスワンド（杖）
宝箱道具	冰河のドレ－プ、フィジカリング II
入手金额	10000G
过关报酬	气绝のオ－ヴ、ヒ－ルミスト III、アムリタ水

开场就有瑞瑟蕾的合奏歌魔法回复我方全体的状态，并且会持续3个回合回复HP，因此回复上的问题完全不需要担心。本场战斗有天使作为友军出现，它们打倒的敌人也能算在特别条件里面，所以不需要担心它们抢我方的怪来打。

由于希尔达会一直召唤使魔，暂时不需要担心上面的天使会打倒希尔达，把下方的3个BOSS角色全部打倒后再围攻希尔达，计算好伤害量后让艾尔洛打倒希尔达，完成第二个特别条件。

第7章 续・王都の休日

1. 自由时间（1）
2. 自由时间（2）
3. 自由时间（3）
4. 自由时间（4）
5. 自由时间（5）



本章由5个自由时间组成，没有战斗部分，好好利用提高伙伴们的好感度吧。



第8章 世に响け 言祝ぎの歌

1. 自由时间（1）
2. 王都ランベルト・西门
3. 祝祭の间
4. 祝祭の间（2）

王都ランベルト・西门

出击人物	拉斯迪、阿切波尔多、尤安、野乃香、奇斯
胜利条件	打倒 9 个敌人
败北条件	我方所有人员撤退
特别条件	1. 我方无人撤退：灵药エリクシア
	2. 打开所有宝箱（2 个）：バ－ンアウト（铳）
宝箱道具	背水のオ－ヴ、骑士の胸当て
入手金额	9500G
过关报酬	盗贼のオ－ヴ II、マナスト－ン II

剧情需要，本关我方登场的，大部分都是不太好用的板凳角色（当然因人而异）。制作方也考虑到这一点，本关的过关条件其实很简单，只要拉斯迪的等级足够便不难。

第二个特别条件只要尤安开场就往后方宝箱处走，使用开锁技能就能轻易达成。要保证我方无人被打死的话，让拉斯迪一开始就守在城墙楼梯口那里，等待敌方自己走上来，不让敌方杂兵进来打其他人就好，让其他人利用道具回复拉斯迪便不用担心。

需要优先收拾的敌人是弓兵，它们会对我方造成不能移动与不能行动的状态，相当麻烦。野乃香的“忍び斩”在本关非常好用，使用后不会被其他敌人瞄准，再让奇斯站在拉斯迪附近的位置进行输出，即便没怎么练过这两个角色也足够打倒血薄的弓兵了。只要注意好人物的站位，特别条件并不难达成。

祝祭の间

出击人物	艾尔洛、瑞瑟蕾、凯奥斯、珀珀、咲夜、莫尔蒂莫尔特
胜利条件	打倒希尔达
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 打倒 10 个以上敌人：オ－ヴ片Ⅳ
	2. 让艾尔洛打倒希尔达：冰剑シヴァ（剑）
入手金额	10000G
过关报酬	隐者のオ－ヴ、贤者の石 II

本场战斗继承上一场的歌唱石槽，开场就用珀珀的合奏歌魔法限制敌人的行动吧。但丁那边的怪鸟杂兵不会受到合奏的异常状态影响，但对付它们也很容易，只要使用莫尔蒂莫尔特的“胡蝶の梦”制造石人形，吸引它们扎堆攻击后利用凯奥斯的“碧き流星”就能很快清掉。

对付四个BOSS，首先打倒多萝西后再一个个慢慢收拾，最后再打希尔达，计算好伤害量让艾尔洛打倒希尔达后满足特别条件，安心过关。



祝祭の间（2）

出击人物	艾尔洛、瑞瑟蕾、珀珀、咲夜、莫尔蒂莫尔特
胜利条件	生存下来→我方全员移动到指定地点
败北条件	我方任一人陷入战斗不能状态（福音使徒除外）
特别条件	1. 艾尔洛打倒 3 个以上敌人：オ－ヴ片Ⅳ
	2. 艾尔洛与吉泽尔战斗：睡魔の刚弓（弓）
入手金额	10000G
过关报酬	万病のオ－ヴ、マナの实 III、贤者の石 II

这关为逃脱关卡。因为剧情原因，凯奥斯离队，开场我方士气大减，不仅攻击力下降，还无法使用合奏。

福音使徒个个身强力壮，没必要管他们，当打倒一定数量的天使后会出现增援。再次削减天使的数量会出现第二次增援，此时胜利条件就会变更，逃脱点会出现在地图的左侧，让魔女事先移动到那里会比较方便，但是要注意左侧也会出现天使增援，因此不要让魔女被打倒了。

第一个特别条件不难达成，第二个等到逃脱剧情发生后再完成也不晚，在起初打倒敌人的时候不要靠吉泽尔太近，会触发她行动。吉泽尔的攻击力相当高，很可能会一招秒掉我方的魔女，要尽量避免她与魔女碰面。待魔女们全部逃跑成功后，再让艾尔洛蹭一下吉泽尔达成特别条件便也好跑路了，久留并无多大益处。

第9章 終わる世界

1. ヴェロニカ研究所：世界の真实
2. 王都ランベルト・大通り
3. 王都ランベルト・大通り（2）

章节开头会出现选项，可以选择4位魔女中的一位，并不会对结局造成影响。

ヴェロニカ研究所：世界の真实

出击人物	艾尔洛＋任意5人
胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 让艾尔洛打倒オチュ－：アイギスシャツ
	2. 艾尔洛打倒3只以上天使：崩天孔ヲ穿ツ（刀）
入手金额	10500G
过关报酬	刺客のオ－ヴ、オ－ヴ片Ⅳ、マナの实 III

研究所和上次一样，都有个毒沼泽和咒雾区域，不过并不需要十分在意。本场不执着特别条件的话很容易就能过关，只要把地图上的天使都干掉便可。

当打倒一只天使后，大天使会呼叫一只天使增援，所以第二个特别条件不难达成。艾尔洛要尽早前往大型敌人オチュ–处，太过拖拉的话オチュ–会被天使干掉，最后就是计算好伤害量干掉オチュ–，满足第一个特别条件吧。

注：进入下一场战斗前，保存的时候会提示“后戻りできなくなる”，不过下一个任务也不见得有多难，不需要太在意。

王都ランベルト・大通り

出击人物	艾尔洛、希尔达（友军）
胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛、希尔达陷入战斗不能状态

开场只有艾尔洛和希尔达战斗，不禁让人回想起序章初次和希尔达并肩作战的时候。不过此时艾尔洛的实力已远超当时，在开战前给艾尔洛装备好“生吸のオ–ヴII”，回复就有了一个保证，只要不直接冲入敌阵还是很轻松的。

希尔达此时还不能由玩家操控。打倒3只天使后会发生剧情，然后状态恢复再次战斗，再次打倒3只天使后我方会出现多萝西与但丁增援，同样不能操控。经过一定回合后BOSSセラフィム会发动攻击，此时会触发剧情，第一段战斗结束。

王都ランベルト・大通り（2）

出击人物	艾尔洛、希尔达、但丁、多萝西＋任意4人
胜利条件	打倒セラフィム
败北条件	艾尔洛、希尔达陷入战斗不能状态
特别条件	1. 让艾尔洛打倒セラフィム：レディジョ－カ－（短剑）
	2. 希尔达无伤过关：リブ－トパイル（铳枪）
入手金额	11000G
过关报酬	魂吸のオ－ヴ、オ－ヴ片Ⅳ、贤者の石 II

从BOSSセラフィム身上可以偷到神器“再动のオ–ヴ”，因此强烈建议带上拉斯迪或者尤安出场。

待杂兵清理得差不多后会发生希尔达的调律事件，奏响第五个魔女的合奏。我方人员会重新配置，特别条件也会在这个时间点出现。希尔达的合奏“冰世界”会让所有敌人的时间停止，十分强力，这个时候不用管杂兵，所有人直接围攻BOSS便可轻易完成特别条件过关，计算好伤害量让艾尔洛收尾即可。

第10章 星の歌

1. 自由时间（1）
2. クレ–タ–コア：最后の真实 アルト精神世界
   →クレ–タ–コア：最后の真实（2）
3. 自由时间（2）
4. ミトラ村：水の乐谱
5. ポ–ト・ノワ–ル：风の乐谱
6. 自由时间（3）
7. アマツ：火の乐谱
8. カシミスタン：土の乐谱
9. 自由时间（4）
10. 王都ランベルト・正门前
    →アルト精神世界
    →王都ランベルト・正门前（2）



クレ-タ-コア：最后の真实 アルト精神世界

项目	内容
出击人物	艾尔洛、希尔达、瑞瑟蕾、珀珀、咲夜、莫尔蒂莫尔特
胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 成功取得先制攻击：龙の胸当て
	2. 我方无人撤退：ファウスト（枪）
入手金额	11000G
过关报酬	大贤者の石

本关能从先代魔女身上偷到重要武器，但是由于出击人员是强制固定的，想要取得武器就只能事先装备好“盗贼のオ-ヴII”。

本关的敌人并不难对付，但是地形却比较麻烦，建议将先代魔女们按照火→风→水→土的顺序来一个个攻略。风魔女因为有地形隔阂，只有希尔达或者是珀珀才能接近，先用远程攻击把她身边的杂兵干掉，再接近她便可，或者是引诱她飞过来也没有问题。



水和土魔女那里有条水路阻挡，走上去移动力会大幅下降，水魔女可以引诱出来围攻，至于土魔女，只要有耐心慢慢接近即可，大型敌人的攻击方式还是老套路，只要把瑞瑟蕾放在附近回复异常状态，就没有任何威胁。

クレ-タ-コア：最后の真实（2）

项目	内容
出击人物	艾尔洛、维罗妮卡＋任意 5 人
胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 维罗妮卡打倒 3 个以上的敌人：ソウルゲイン（アクセサリ）
	2. 维罗妮卡无伤过关：キングスガ－ド（アクセサリ）
宝箱道具	マジックリング III、テクノシャツ
入手金额	11500G
过关报酬	メンタルリング III

接着上一关的连战，维罗妮卡博士成为可操作角色。

本关特别条件奖励的饰品性能都不错，建议入手。大型敌人ドラゴン的大范围吐息很容易就会打到维罗妮卡，所以最好让维罗妮卡往右边的天使那里走，顺便可以完成第一个特别条件，大天使会呼唤天使援军，再加上维罗妮卡面对天使时伤害会提高，所以不用担心条件难以达成。

待敌人清理得差不多后发动合奏收拾ドラゴン便可，过关后维罗妮卡正式入队。

ミトラ村：水の乐谱

项目	内容
出击人物	艾尔洛、希尔达、瑞瑟蕾＋任意 4 人
胜利条件	打倒水の灾厄
败北条件	艾尔洛、瑞瑟蕾陷入战斗不能状态
特别条件	1. 瑞瑟蕾打倒 3 个以上的敌人：オ－ヴ片V
	2. 让瑞瑟蕾打倒水の灾厄：スペクトラム（杖）
入手金额	12000G
过关报酬	冻结のオ－ヴ II

本关水属性的敌人比较多，让莫尔蒂莫尔特出击为好。大天使同样会呼唤援军，因此第一个特别条件不难达成。

水の灾厄会使用远距离的范围攻击，而它的攻击会让水面结冰，引诱它制造冰地形的话，可以大幅缩短接近水の灾厄的时间。同时亦可以利用结冰的地形，使用莫尔蒂莫尔特的“胡蝶の梦”来吸引敌人攻击。

因为特别条件的要求，合奏尽量不要使用瑞瑟蕾。



ポ-ト・ノワ-ル：风の乐谱

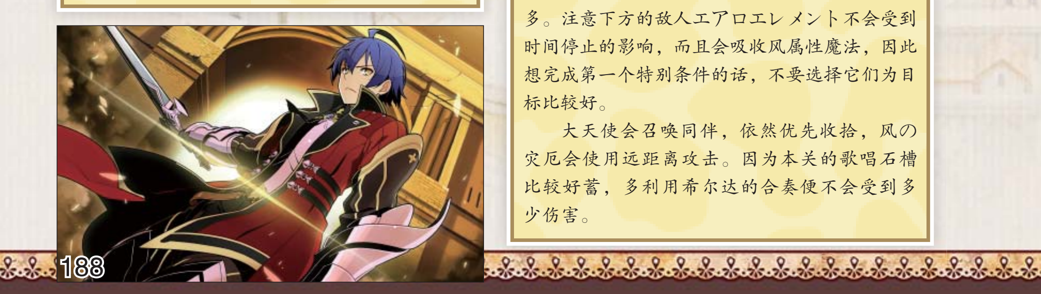
项目	内容
出击人物	艾尔洛、珀珀、尤安＋任意 4 人
胜利条件	打倒所有敌人→打倒风の灾厄
败北条件	艾尔洛、珀珀陷入战斗不能状态
特别条件	1. 珀珀打倒 3 个以上的敌人：オ－ヴ片V
	2. 让珀珀打倒风の灾厄：钉づけの弓（弓）
宝箱道具	エリキシル III
入手金额	12000G
过关报酬	封印のオ－ヴ II、魅了のオ－ヴ

本场战斗分为两个阶段，第一个阶段全灭敌人后就会出现敌增援，地图重新配置后进入第二阶段，此阶段会发生特别条件。

因为风属性的敌人比较多，不要让莫尔蒂莫尔特上场为好。第一阶段的敌人并不难对付，注意不要让珀珀被围攻就好了，可以让她先飞去开宝箱，这样也比较安全。

第二阶段的歌唱石槽继承于第一阶段，因此开场马上就发动希尔达的合奏可以让战斗轻松许多。注意下方的敌人エアロエレメント不会受到时间停止的影响，而且会吸收风属性魔法，因此想完成第一个特别条件的话，不要选择它们为目标比较好。

大天使会召唤同伴，依然优先收拾，风の灾厄会使用远距离攻击。因为本关的歌唱石槽比较好蓄，多利用希尔达的合奏便不会受到多少伤害。



アマツ：火の乐谱

出击人物	艾尔洛、咲夜＋任意 4 人
胜利条件	打倒火の灾厄
败北条件	艾尔洛、咲夜陷入战斗不能状态
特别条件	1. 成功取得先制攻击：オ－ヴ片Ⅴ 2. 我方无人撤退：逸刀・クサナギ（刀）
入手金额	12000G
过关报酬	火伤のオ－ヴⅡ

本关以火属性敌人为主，尽量不要让珀珀上场为好。咲夜全程处于合奏状态，不能行动，所以我方要安排回复角色前去保护咲夜以免败北。要注意这局不能使用其他合奏。

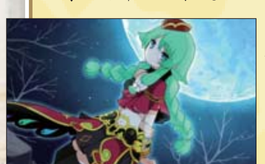
开场我方角色都会处于“绝对会心”状态，如果希尔达已经习得“ダルケハ－レの解”便可以开场就重创天使群，顺便达成第一个特别条件。大天使依然是优先收拾，打倒几个敌人后野乃香便会加入战局，如果玩家之前没有练过此角色的话，便要小心别让她冲在前面。

火の灾厄也会使用远距离的范围攻击，而且威力不低，想要达成第二个特别条件就需要注意我方的血量。

カシミスタン：土の乐谱（モルディモルト精神世界）

出击人物	艾尔洛、拉斯迪、奇斯、莫尔蒂莫尔特＋任意 3 人
胜利条件	打倒莫尔蒂莫尔特的幻影
败北条件	艾尔洛、莫尔蒂莫尔特陷入战斗不能状态
特别条件	1. 让拉斯迪打倒鲁多路夫：短刀【海豚丸】（短剑） 2. 让莫尔蒂莫尔特打倒自己的幻影：ダウナ－ショット（铳）
入手金额	12000G
过关报酬	睡眠のオ－ヴⅡ

此战让珀珀出击会轻松很多。开场先收拾掉鲁多路夫，记得让拉斯迪给他最后一击之前先把他身上的饰品给偷了。



往地图右边的路走可以通往幻影处，用珀珀和希尔达的范围魔法攻击可以很快清掉路上的敌人，虽然幻影会重新召唤杂兵出来，但这也给予玩家积蓄歌唱石槽的机会，等歌唱石槽达到4便毫不犹豫地发动合奏吧。

一旦靠近幻影，她就会开始在自己身边召唤杂兵把她包围起来。此时尽量不要削减杂兵的数量，保持近战能攻击到幻影，再发动希尔达的合奏停止杂兵的行动，输出得差不多后就让莫尔蒂莫尔特给予幻影最后一击吧。

自由时间4：这次自由时间结束后可以选择调律自己或是出去世界地图。而下一场战斗是连战，全部魔女和维罗妮卡强制出场，如果有魔女等级比较低，便可以趁这个机会练下级。

王都ランベルト・正门前

出击人物	瑞瑟蕾、希尔达、珀珀、咲夜、莫尔蒂莫尔特、维罗妮卡
胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	我方全员撤退；敌人入侵王都中心

本关是防卫战，不能让敌人到达指定地点。

虽然胜利条件显示打倒所有敌人，但是不需要非得打倒吉泽尔不可，最好就是不要接近她，等大天使自己靠过来让我方攻击。

在地图下方的那群天使可以使用珀珀飞下去攻击，如果珀珀等级不够可以用希尔达代替。注意右方的天使是可以不经过楼梯直接从缺口到达指定地点的，必须得抢先收拾。

中间的大天使不会马上移动，等两边的天使群都收拾完后再慢慢往中间接近，它就会自己飞过来送死了。打倒所有大天使和天使后便会进入下一场战斗。

アルト精神世界

出击人物	艾尔洛
胜利条件	打倒エルクレスト
败北条件	无

剧情战，对面无论怎么打，艾尔洛也不会死的。打倒エルクレスト后过关，艾尔洛习得“英灵の加护”、“ラグナ＝ブレイク”，并恢复真正的样貌。

王都ランベルト・正门前（2）

出击人物	艾尔洛、瑞瑟蕾、希尔达、珀珀、咲夜、莫尔蒂莫尔特、维罗妮卡
胜利条件	打倒吉泽尔
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 我方无人撤退：タフネスリングⅢ（アクセサリ） 2. 让艾尔洛打倒吉泽尔：ブラッドソ－ド（剑）
入手金额	25000G
过关报酬	大贤者の石

本关有两个路线前往BOSS处，一个是往下方的ドラゴン处走，另一个是往天使群那边走。

因为那两只ドラゴン皮粗肉厚，还是从天使群那边进攻为妙。两只石头人的HP多，但是魔防很低，而下面的三只独眼鸟则是魔防高，物防低，注意用对应的招式去攻击。



吉泽尔的能力值很高，而且行动速度快，几乎一轮下来能行动2次。当她使用“发射准备”时，下一次行动便会使用高威力的范围攻击“ハイペリオンC”，大约有200的伤害，如果想要完成特别条件，血少的角色一定不要过于接近吉泽尔。

在对付她的时候再发动瑞瑟蕾的合奏来回复我方状态，然后让艾尔洛给予最后一击即可。

注：在第 8 章凯乌斯脱队之前让他好感度达到 2（习得魔法シ－ルド）的话，在这场战斗结束后吉泽尔便会入队。

星之光辉

第X章 | 月

世界树の根元：世界树

出击人物	艾尔洛＋任意6人
胜利条件	打倒土の灾厄
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 成功取得先制攻击：フリ－ズパイル（铳枪）
	2. 我方无人撤退：フィジカリング III（アクセサリ）
宝箱道具	死角のオ－ヴ
入手金额	40000G
过关报酬	ヒ－ルハ－ブV、ヒ－ルミストV

本关可以选择两条路线，一是往右走，一是往左走，往右走就会与天使群为敌，往左边走就是打两个ゴ－レム，不过走左边也会有敌增援出现，所以实际上两条路线没有太大区别。出击地点附近的两只怪鸟让拉斯迪一口气解决即可，还可以完成第一个特别条件。



主天使能呼叫增援，会三只一起出现，用希尔达或者珀珀的范围魔法攻击可以瞬间解决。与主天使处于邻接范围的话，在它行动结束后很可能会中“魅了”状态，可以事先准备好解除异常状态的药或是让瑞瑟蕾随时待机。

土の灾厄也是会远距离攻击的，注意不要让瑞瑟蕾站在它的攻击范围内，其他就没有太大威胁。

注：在进入决战之前，可以前往世界地图完成自由任务，提高一下队伍等级，尽量让主力队员都学会自己的最终技能。

世界树の枝：宙空での决战1

出击人物	艾尔洛＋任意6人
胜利条件	打倒所有敌人
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 成功取得先制攻击：大贤者の石
	2. 我方无人撤退：ヴェノムシザ－（镰）
宝箱道具	刺客のオ－ヴ II、ライフゲイン
入手金额	14000G
过关报酬	攻击のオ－ヴ III、灵药エリクシア

アルビノオ－ク的攻击力很高，而且持有反击技能，尽量用反击无效的技能或是魔法收拾掉为好。

主天使会召唤增援，一次召唤3只，在与ドラゴン战斗之前最好先把它们清理掉。多利用范围攻击技能，因为歌唱石槽蓄得快，所以不用担心SP见底的问题。



地图右方宝箱处的地形存在高低差，除了跳跃力高的角色能通过外，其他人只能老实从左边绕上去，利用希尔达的“坐标转移”技能也能快速把跳跃力低的角色送上去。ドラゴン会大范围吐息技能，而且动辄就达到250左右的伤害，可以使用瑞瑟蕾的“护りの歌”来给我方上护罩抵御伤害。

推荐从水龙那边打起，只要不走到火龙的攻击范围内，它是不会动的，一个个收拾掉便可。

世界树の枝：宙空での决战2

出击人物	艾尔洛＋任意6人
胜利条件	打倒所有吉泽尔量产机
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 成功取得先制攻击：大贤者の石
	2. 我方无人撤退：ポ－タルリング
入手金额	15000G
过关报酬	封印のオ－ヴ片、再动のオ－ヴ、贤者の石 III

爬山地图，整个进度比较长。出现的敌军都是一群杂兵+吉泽尔量产机的配置，最初只有2组，打倒后会出现增援，总之就是一边打一边往上爬最终到顶的地图。

因为敌人都是扎堆出现，范围攻击的技能十分有效。量产机不像原型机那样有范围攻击技能，但是依然拥有反击技能和强大的耐久力，必须谨慎对付。

第一组敌人以土属性为主，第二组以火属性为主，把两个集团打倒后会出现水、风集团的增援，然后我方再配置开战。再打倒这两个集团后会出现最后两组增援，我方队伍同样再次配置，要留意最顶上的量产机等级是41，她身边的主天使会回复HP，要优先打倒。

本关是典型的难度不高但是长度令人烦躁的类型，以防万一每段战斗还是做好中断保存，然后耐心地打倒敌人吧。

月面：月

出击人物	艾尔洛＋任意6人
胜利条件	打倒ゼノ
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态

把天使群全都打倒后ゼノ就会自己跑下来，从中间的路或是右边攻进去都可。

道路比较狭窄，要注意前进的队伍配置。ゼノ的整体能力比较强，一轮行动下来他能动2次，他会使用直线或是十字范围的技能，对付他的时候要注意站位。最好在开战前先用瑞瑟蕾的“护りの歌”给我方上好完全防御的护罩。

下一场战斗是连战，HP、SP、歌唱石槽都会继承，因此在这场战斗里注意不要消耗过于严重，尤其是歌唱石槽不要轻易使用，要保证下场战斗能随时合奏。

月面：月（2）

出击人物	艾尔洛＋任意6人
胜利条件	打倒ゼノ
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态
特别条件	1. 我方无人撤退：ヒ－ルミストV
	2. 让艾尔洛打倒ゼノ：マナスト－ンV
入手金额	20000G
过关报酬	大贤者の石

继续上场的连续战斗，特别条件会在这个阶段发生。本关的难度较高，先做好中断保存以防万一。

地图四方会出现之前打倒的灾厄系敌人，想以安全为重的话还是把它们打倒后再去对付ゼノ，而且它们的级数不低，能拿到的经验值不少。推荐的路线是风→火→水→土，灾厄的攻击射程都比较长，不推荐从中间的道路前进。

如果非要想快点过关的话，最起码要先把风灾厄打倒，它的攻击射程最初就能波及到我方，打完它后过去把ゼノ引诱下来，不要进入土灾厄的攻击范围内。然后把他围堵在圈内，使用瑞瑟蕾的第一首合奏后全力围殴。

ゼノ会给自己上绝对命中、回避的Buff，此时只要用远程角色的普通攻击蹭掉这个Buff就好。不过最麻烦的还是他每次行动都会回复125的HP，而且具有“底力”特性，HP越少，受到的伤害也就越低，如果我方的主力输出被干掉的话最好重新开始本关，毕竟一有人脱队就会越来越难打。



マザ-・クオリアの间：最后の战い

出击人物	艾尔洛、瑞瑟蕾、珀珀、咲夜、莫尔蒂莫尔特、希尔达＋任意2人
胜利条件	奏响星歌→打倒イヴ
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态、任意一个魔女陷入战斗不能状态

最终战，胜利后就会进入结局，存档也会自动变为二周目。开战前先给主力输出角色装上饰品“キングスガ-ド”，预防中异常状态。为了保证达成最大输出，最好全员都带上回复SP的道具。

前半战开场BGM就是イヴ的“月の歌”，让歌唱石槽蓄到5就会发生剧情，攻击イヴ以外的天使来积蓄歌唱石槽。イヴ会使用“天使创造”来召唤御使い，不用担心杂兵不够用来蓄槽。蓄好歌唱石槽后让艾尔洛选择“星歌”就会触发剧情，然后进入后半战。

イヴ拥有被攻击后就会提升行动速度的特性“绝望の快乐”，野乃香的特性“まきびし”也是算在攻击回数里面的，必须要留意。イヴ的攻击射程为她周围4格以内，而且“月の歌”还会给我方带来“SP减少”和“盲目”的异常状态，像是瑞瑟蕾这样的回复要员得避免进入她的攻击范围内。

敌人御使い一旦数量被削减，イヴ就会重新召唤出来，多利用莫尔蒂莫尔特的“胡蝶の梦”来制造石人形拖延时间。当经过一定回合或是伤害有所累积时，イヴ会改变形态，进入防御形态时每次行动结束都会回复600的HP，此时要多对她进行攻击，她就会很快再次改变形态。

イヴ还会进入四属性耐性、弱无属性或是无属性耐性、弱四属性的模式，如果用耐性属性去攻击是会帮她回复HP的，一定要确认好她处于什么模式再攻击。

满足特定条件的话，当イヴ的HP削减到一定程度时会发生剧情，然后出现选项。目前确认的触发条件为：吉泽尔入队。

选择“マリ-の愿いを叶える”→继续BOSS战（普通结局）

选择“マリ-の愿いを拒否する”→前往イヴの精神世界（真结局）

选择“マリ-の愿いを叶える”的话会继续战斗，イヴ的能力值不会改变，召唤出来的御使い数量会增多。不过我方全员也是状态完全回复再度开战，即使是之前撤退的成员也会重返战场，战斗方法和刚才没有什么区别，注意好增加的杂兵数量即可。胜利后进入普通结局。



イヴの精神世界：カルテジアン战

出击人物	艾尔洛＋任意７人
胜利条件	打倒カルテジアン
败北条件	艾尔洛陷入战斗不能状态

在上一场战斗中选择“マリ—の愿いを拒否する”就会进入这场真BOSS战，推荐等级为41左右。

地图周围有小岛，ダミ—クオリア的攻击“转送”会将目标打飞到小岛上面去，要踏上黄色的传送点才能返回战场。

先从カルテジアン身边的ダミ—クオリアE与ダミ—クオリアM开始打起，E稍微弱物攻，M稍微弱魔攻。给予这两个水晶一定伤害后就会发生剧情，カルテジアン开始攻击，其攻击属于范围攻击而且会给我方附加异常状态。然后再次触发剧情，游戏OP出现，我方全员状态完全回复后再度开战，进入真正的战斗。

此时3个BOSS的等级和HP都有所下降，カルテジアン的HP为8000。还是先从两个水晶开始打起，打倒水晶后，カルテジアン的能力值会再次下降。ダミ—クオリアM会使用“时间压缩”提早カルテジアン的行动顺序，首先收拾为好。

カルテジアン会使用范围攻击“パンデモニウム”，同时会令周围的地形变成恶心的不浄の地，通过的时候会扣HP。

要注意合奏有一定概率会被消除，想避免浪费歌唱石槽的话可以积极使用歌魔法，但是紧急情况下一定要使用瑞瑟蕾的第一首合奏恢复状态。

把カルテジアン的HP削减到一定程度后她会使用“除幕式”，下一次行动就会使用正面直线范围的无视防御的强力攻击，而且会造成时间停止的效果。要不就马上移动进行回避，要不就使用瑞瑟蕾的“护りの歌”来给我方加上完全防御。还好BOSS的行动速度不是那么快，就是HP很高，摸透攻击模式后耐心对付即可，记住要让瑞瑟蕾待在艾尔洛身边，保证随时能够发动合奏。



胜利后进入真结局。无论是哪种结局，在结束后都可以选择一个好感度最高的角色观看个人结局。二周目会继承金钱，升级也会比较快，最重要的是自由时间的时间Cost由3点增至9点，二周目可以把全员好感度升至最高作为目标了。



玩后感

作为以“剑与魔法”这种经典世界观为主的传统S·RPG，完善的战斗系统、王道的剧情展开、优秀的人物塑造都让本作的素质出乎意料地喜人，最大特色的“歌魔法”也为本作起到了画龙点睛的作用。总的来说，除了战斗节奏有些慢，购买装备时无法切换人物显得不方便外，本作几乎挑不出值得一道的毛病，是值得S·RPG爱好者尝试的佳作。



文 阿鲁 美编 香山

RPG	角色扮演	
PSV	英雄传说 空之轨迹 FC 进化版 英雄传说 空の轨迹 FC Evolution	
角川Games	日版	2015年6月11日
对应PSV TV	1人	6264日元



作为"《轨迹》系列"初代作品的高清复刻版，本作不但对场景、角色进行了高清化处理，人物立绘和CG动画都经过重新制作，主线流程、分支任务全语音更是增加了剧情的可看性，接下来就请跟随本人一起，以全新的体验重温这段美好的回忆吧。

攻略透解 Guide Through

光盘 POCKET HALO 视频收录

系统详解



游戏操作

键位	作用	
	非战斗	战斗
左摇杆	移动	选择
右摇杆	转动视角	
方向键↑	–	选择
方向键↓	查看台词履历	选择
方向键←/→	切换排头角色	选择
○	对话、调查、决定	决定
×	取消，剧情时长按为快进，移动时按住为慢走	取消，长按为快进
□	开启菜单	长按为查看敌人详细情报
△	长按配合方向键为查看手帐的各项内容	长按配合方向键为使用对应角色的S战技
L	转动视角，对话时为消除对话框	转动视角，切换魔法和战技种类
R	转动视角，对话时为选择是否进行自动对话	转动视角，切换魔法和战技种类
SELECT	查看地图	自动战斗
START	显示/关闭地名	–



菜单解说



名称	作用	
STATUS	查看角色状态，设置快捷S必杀技	
EQUIP	更换角色的装备和饰品	
ORBMENT	使用魔法、更换结晶回路	
	ARTS	使用魔法
	QUARTZ	更换结晶回路
ITEMS	查看、使用道具	
TACTICS	设置角色的排列顺序以及战斗时的站位	
SYSTEM	系统	
	SAVE	存档
	LOAD	读取存档
	DELETE	删除存档
	OPTION	游戏设置
	TITLE	返回标题画面






手帐

手帐有着非常重要的作用，查看任务、流程进度，魔兽信息、制作料理等都需要用到该功能，在移动界面按住△键就会显示出手帐的种类，配合方向键就可以选择想打开的手帐了。

手帐类型	作用
ブレイサ–手账	游戏中流程的进度、任务的要点以及完成情况等都可以在这里查看，里面记录的内容非常详细，如果卡关了就打开来看看，基本就知道接下来要干什么、前往什么地方了
レシピ手账	记录了已学会的料理食谱，有足够的素材时可在该界面制作料理
魔兽手账	记录了每个区域的魔兽情报
リベ–ル王国地图	显示利贝尔王国全境的大地图




角色各项数值和能力

名称	含义
HP	生命值，减到0时进入“无法战斗”状态
EP	魔法值，使用导力魔法时消耗
CP	战技点数，攻击命中敌人或受到伤害时蓄积，使用战技或S战技时消耗
EXP	角色的总经验值
NEXT	升级所需经验值
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力

名称	含义
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度
DEX	器用度，关系到角色的命中率
AGL	敏捷度，关系到角色的回避率
MOV	移动力
RNG	攻击范围




战术导力器

这是“《轨迹》系列”的核心系统，游戏中每位角色都持有一个战术导力器，所有导力器上均有6个镶嵌孔，可以镶嵌用于提升角色能力以及解锁魔法的结晶回路。不过每名角色所持导力器的镶嵌孔构造有所不同，其中有对应汉字的镶嵌孔只能镶嵌该属性的结晶回路。刚开始，导力器上的镶嵌孔并未全部开启，需要在工房选择“改造・换金”→“SLOT”可消耗七耀石碎片为镶嵌孔开封。




作成魔法

战术导力器对应的结晶孔都有不同的颜色相连，不同角色所持的战术导力器上的结晶孔位置和对应属性都有区别，只要这些由相同颜色连起来的结晶孔里放置的结晶回路的属性值加起来达到了某个魔法所需的属性值，那么该角色就能使用这个魔法。当然，结晶回路本身也有自己的能力，后期一些高级结晶回路的能力非常诱人。因此，如何协调所需魔法和结晶回路能力的搭配就是玩家自己的选择了。所有魔法所需属性值可以在“ブレイサ–手账”里的“リスト”选项中查看。




结晶回路

游戏中，玩家可通过打倒魔兽、完成任务、开启宝箱等诸多方式，收集到各种属性的结晶回路，另外也可以在工房处消耗七耀石碎片来兑换。每个结晶回路都拥有对应的能力和属性值，越高级的结晶回路对应的属性值也越多，这个属性值关系到魔法的作成。七耀石碎片可通过打倒魔兽来收集，除了可用于兑换结晶回路，也能直接在商店选择“EXCHANGE”兑换金钱。在“ブレイサ–手账”的“リスト”选项中可查看所有结晶回路的效果和对应属性值。




任务

游戏通过完成任务来推进剧情，其中主线任务关系到剧情的发展，而分支任务都可以选择性地做。主线任务会随着剧情的发展自动更新，分支任务需要调查游击士协会的揭示板查看和接受。接受任务后可在ブレイサ–手账里查看任务详情以及完成方法，大部分任务需要前往指定地点与委托人对话才能正式开始。完成任务后还需要和游击士协会的负责人对话并选择“报告する”结算任务奖励，这样才算正式完成了任务。除此之外，游戏中还有为数不多的几个秘密任务，需要在特定时间段到指定地点与某个人物对话才能接受任务，完成后依旧需要前往游击士协会进行报告才能获得奖励。所有任务都有时效性，当故事的进程达到一定程度时，一些时效性短的任务就不能再完成了，由于完成任务关系到游击士等级的提升和部分奖励物品的获得，因此最好在完成所有分支任务后再推进主线剧情。具体的任务内容和完成方法详见后文的攻略部分。




游击士等级

在完成任务后，除了可以获得金钱和道具的奖励，还可以获得BP点数的奖励，BP点数关系到游击士等级的提升，当点数达到某个数值时，玩家的游击士等级就会提升，升级后还可以获得额外的奖励。

BP	阶级	报酬
–	准游击士・9级	–
13	准游击士・8级	鹰目
42	准游击士・7级	必杀の刃
84	准游击士・6级	探知
111	准游击士・5级	幻胧
147	准游击士・4级	死の刃
198	准游击士・3级	グラ–ルロケット
238	准游击士・2级	斗魂ベルト
290	准游击士・1级	麒麟牙

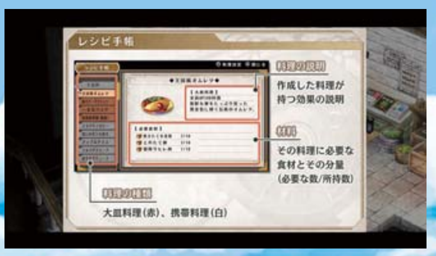



料理

本作中，在吃过料理之后即可获得这道料理的食谱，今后就能在“レシピ手账”界面中消耗食材进行制作了。游戏中的料理分为“大皿料理”和“携带料理”两种类型，前者为制作后立即食用，效果针对队伍全员；后者可以自由选择使用时机，但效果仅对单人有效。料理可看做有着丰富效果的回复道具，其中具有解除异常状态及回复CP效果的料理在战斗中非常实用。下面列出所有料理的效果和可获得的地点，其中红字代表大皿料理。获取料理的具体方法在攻略部分都有所提及。

名称	效果	获得方法
究极肉锅	全员HP回复5000，解除战斗不能状态	店：セントハイム门
浑身ブイヤベ–ス	全员HP回复1500，CP+30	店：王都グランセル
匠风ライスカレ–	全员HP回复1000	店：王都グランセル
诱惑山菜锅	全员HP回复800，CP+20	店：エルモ村
健康おじや	全员HP回复750，解除战斗不能状态	店：ル–アン
ジェニスランチ	全员HP回复650回	店：ジェニス王立学园
王国风オムレツ	全员HP回复500	报酬：食材の收集
顽固パエリア	全员HP回复450	店：マノリア村
仰天チ–ズリゾット	全员HP回复250，解除战斗不能状态	店：ボ–ス
一本气パスタ	全员HP回复180	店：ロレント
地狱极乐锅（暗锅）	我方一人濒死但CP变为100	和雾降り峡谷山顶小屋的男子对话选择“食事を分けてもらう”
ミックスカクテル	HP回复1400，解除全异常状态	店：王都グランセル





名称	效果	获得方法
特制卵酒	HP回复1000，解除战斗不能状态	店：エルモ村
スペシャルアイス	HP回复1000，CP+25	店：王都グランセル
かみつきスペアリブ	HP回复800，STR・DEF+25%	宝：王都地下水路
リフレッシュパイ	HP回复800	店：王都グランセル
魔兽鱼の活き造り	HP回复800，STR+25%	店：エルモ村
灼热フライドチキン	HP回复700，解除封技状态	宝：绀碧の塔
ゴ–ジャスクレ–プ	HP回复700	店：王都グランセル
鱼卵の酒蒸し	HP回复600，解除冻结状态	店：ル–アン
サモ–ナのムニエル	HP回复600	店：川蝉亭
うずまきパスタ	HP回复600，解除混乱状态	店：ツァイス
携带ブイヤベ–ス	HP回复600，CP+30	本：明日の料理
フル–ツ牛乳	HP回复600，SPD+25%	店：エルモ村
フラワリィゼリ–	HP回复550，解除毒状态	店：ボ–スマ–ケット
黑胡椒ス–プ	HP回复550，解除气绝状态	店：ツァイス
アゼリア・ロゼ	HP回复500，解除战斗不能状态	店：ル–アン
オロショの串烧き	HP回复500	店：川蝉亭
浓缩エスプレッソ	HP回复500，解除睡眠状态	店：王都グランセル
卵の地狱烧き	HP回复500，解除混乱、睡眠、气绝状态	宝：红莲の塔
小鱼の盐釜烧き	HP回复450，DEF+25%	店：エア＝レッテン
ふっくら温泉卵	HP回复450	店：エルモ村
コ–ヒ–アイス	HP回复400，解除睡眠状态	店：ジェニス王立学园
穴空きポップコ–ン	HP回复400，MOV+2	店：ジェニス王立学园
旬のフル–ツタルト	HP回复400	店：ツァイス
レインボウの盐烧き	HP回复400	店：川蝉亭
ロイヤルクレ–プ	HP回复400，解除毒、混乱状态	店：ジェニス王立学园
咒いの目ン玉烧き	HP回复350，解除暗暗状态	宝：琥珀の塔
虹色ゼリ–ビ–ンズ	HP回复350，CP+25	店：ジェニス王立学园
绞りきりジュ–ス	HP回复300，解除石化状态	和ル–アンホテル前台对话
フルマウスス–プ	HP回复300，解除封魔状态	店：ボ–ス
フナの味噌煮	HP回复300	店：川蝉亭
オレンジアイス	HP回复300，解除炎伤状态	店：ジェニス王立学园
アップルアイス	HP回复300，解除炎伤状态	店：ジェニス王立学园
レッドテ–ルス–プ	HP回复250，解除封技状态	店：ボ–ス
フラワリィソ–ダ	HP回复250，解除毒状态	店：ロレント
スイ–トカステラ	HP回复200，SPD+25%	店：ボ–スマ–ケット
ミルクレ–プ	HP回复200	店：ロレント
朝摘みハ–ブティ	HP回复200，解除混乱状态	店：マノリア村
カサギの天ぷら	HP回复200	店：川蝉亭
ビ–ストステ–キ	HP回复180，CP+20	宝：ラヴェンヌ山道
サラダサンド	HP回复150	店：ハ–ケン门
ドリルミ–トボ–ル	HP回复120，STR+5%	报酬：光る石の搜索
カ–マイン・アイ	HP回复100，解除暗暗状态	店：ロレント
にがトマトサンド	HP回复100，CP+40	报酬：新食材の调达
フライドポテト	HP回复100，MOV+	店：ロレント
メイプルクッキ–	HP回复80	序章进行中
梦见る甲罗烧き	HP回复50，解除战斗不能状态	宝：翡翠の塔

※表格中的“店”代表店铺购买；“宝”代表开启宝箱获得；“报酬”代表任务报酬。




宝箱

本作只有黄色宝箱和红色宝箱两种类型，黄色宝箱里基本都是各种回复道具；红色宝箱的内容则相对丰富，饰品、武器、防具、料理等应有尽有，不过红色宝箱大多数在开启时都需要与魔物战斗，其中不乏强劲的敌人，因此在开启红色宝箱前建议先存档。装备结晶回路“探知”后，宝箱会在地图上显示出来，方便玩家收集。



继承存档奖励

如果玩家的机器里有前两作《进化版》以及本作体验版的存档，可在开始新游戏时选择继承存档并获得特定道具作为奖励，具体的奖励内容见下表。

对应游戏存档	奖励内容
英雄传说 空之轨迹FC 进化版 体验版	鹰目×1、情报×1、探知×1
英雄传说 零之轨迹 进化版	ティアの药×5、EPチャ–ジ×5、セラスの药×5
英雄传说 碧之轨迹 进化版	ゼラムパウダ–×1、身代わりマペット ×1



原野攻击

游戏中，敌人均为可见式，在野外或迷宫里按下○键可发动攻击，在被魔物发现时发动攻击，会令其暂时停止行动，攻击它们的背部可令其眩晕，随即接触魔物进入战斗会发动奇袭攻击，此时我方必定优先行动，我方角色的首次行动附加1.5倍效果的AT奖励；从背部接触魔物进入战斗会触发先制攻击，我方必定优先行动；正面接触进入战斗时没有任何优势；如果我方背部接触敌人会进入被敌人围攻的不利状态，敌人必定优先行动。由于在行动时，队伍成员会排成一列在地图上移动，只要队伍中的任意一人碰到魔物就会触发战斗，因此在迷宫里前进时需要时刻注意队伍与魔物之间的距离。





战斗选项解说



名称	作用
移动	控制角色站位
アーツ	使用导力魔法，需消耗EP
攻击	普通攻击，不同的角色攻击范围不同
クラフト	使用战技或S战技，需消耗CP
道具	使用道具和回复料理
退却	逃跑，可以看到当前战斗逃跑的成功率



AT奖励



战斗时，屏幕左侧显示敌我角色的行动栏里会不时出现各种名为AT奖励的图标，这类图标会为行动的角色带来各种正面效果，特别是“A0”和“C0”，几乎可以达到一击清场的效果，在战斗时要尽可能让己方角色获得这些效果。

图标	作用
	HP回复10%
	HP回复50%
	EP回复10%
	EP回复50%
	CP上升10点
	CP上升50点
	攻击・魔法・回复的效果变为1.5倍
	从攻击的对象抢夺耀晶石
	打倒敌人时必定掉落道具
	连续行动
	发动战技/S战技无消耗
	发动魔法无消耗且无需咏唱立即发动
	物理・魔法攻击命中时，会随机造成异常状态（具耐性时不会生效）

异常&能力降低状态

异常状态和能力降低状态是“《轨迹》系列”中非常重要的系统，用得好可以让敌人的威胁大幅降低，不过负面效果对我方成员也极为致命，可以毫不夸张地说，掌控了异常&能力降低状态，就基本掌控了整个战局。下面列出所有状态的效果。

图标	名称	效果
	毒	结束行动后受到小幅伤害
	炎伤	结束行动后受到大幅伤害
	冻结	无法行动，且结束行动后会受到伤害
	封技	无法使用攻击・战技・S战技
	封魔	无法使用魔法
	暗暗	命中率・回避率大幅降低
	睡眠	无法行动，且遭到攻击时必定造成会心一击
	气绝	无法行动
	混乱	不分敌我盲目攻击
	石化	无法行动，遭到攻击时30%几率即死
	即死	受到攻击后陷入“战斗不能”状态
	物理防御	免疫一次物理攻击
	魔法防御	免疫一次魔法攻击
	完全防御	免疫一次任意攻击
	HP回复	每回合HP回复
	CP回复	每回合CP回复
	能力上升	对应能力上升
	能力降低	对应能力下降

※图标右下角的数字代表状态持续的回合数。能力上升和能力降低均能叠加一层效果，每次上升/降低幅度均为25%。



战技&S战技



战技和S战技需要消耗CP值来发动，CP值可以通过攻击敌人、被敌人攻击、使用特定魔法或战技、食用料理、住旅馆等方式来回复。战技和S战技可在轮到自己行动时使用，除此之外，还可以在进行行动的过程中按△+方向键发动S-Break，使用后可无视行动顺序立即发动S战技，在后期的战斗中需要用这个方法来插位阻止敌人转到好的AT奖励，或遇到“C0”时插位免费使用S战技。S战技只需CP值达到100以上就能发动，CP200时发动S战技可提升威力。

流程攻略

序章 父、旅立つ

简略流程

剧情后前往北部的ロレント市，在市内和诸多NPC都有特别对话。

↓

前往游击士协会和2F的シェラザ–ド对话，可向她询问导力器、游击士和利贝尔王国的相关事宜。

↓

在アイナ处领取“ブレイサ–手帐”后调查揭示板并接受任务，接着和シェラザ–ド对话。

↓

在メルダ–ス工房听取导力器、结晶回路、七耀石碎片等内容的说明，之后兑换并为角色装备结晶回路。需注意，ヨシュア目前只能装备时属性的结晶回路。

↓

为角色的导力器开封，目前的素材只够给其中一人开封。

↓

进入地下水路，经过普通攻击、魔法攻击、战技、S战技和AT奖励的教学战斗后成功获取宝箱中的物品。

↓

向アイナ报告完成委托。

↓

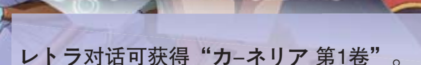
前往リノン总合商店购入“リベ–ル通信 第1号”，并获得レシピ手帐以及食谱“メイプルクッキ–”。

↓

在居酒屋“ア–ベント”可以购买料理“フライドポテト”、“フラワリィソ–ダ”、“カ–マイン・アイ”和“一本气パスタ”，食用后能获得对应名称的食谱，后同。

↓

和居酒屋“ア–ベント”旁边屋子里的


※本攻略采用NORMAL难度攻关。

レトラ对话可获得“カ–ネリア 第1卷”。

↓

往自家方向前进，入口处触发剧情，之后自动接受任务“子供たちの保护”。

↓

从北侧的マルガ山道前往翡翠の塔（开启原野攻击系统），在入口处及2F触发剧情，选择“ヨシュアと同时に突入”可额外获得1点BP。

↓

和飞び猫×3战斗，需注意保护两个小孩子，不能让任意一人战斗不能，战后自动返回ロレント。

↓

报告任务后获得“カシウス宛の手纸”，回家和カシウス对话时触发对话选项，可任意选择。

↓

前往游击士协会和アイナ对话接受任务“パ–ゼル农园の魔兽退治”并获得“ギルドの绍介状”，同时还可以在揭示板接受“光る石の捜索”和“ミルヒ街道の手配魔兽”两个分支任务。

↓

通过ミルヒ街道来到パ–ゼル农园，和ティオ对话后进入房间触发剧情，晚上在农园内巡逻，调查白菜田、温室、牧舍后魔兽出现（第一次就成功追到魔兽可额外获得2点BP）。

BOSS战

大畑荒らし、畑荒らし×2

大畑荒らし会使用风属性魔法攻击我方，由于需要一定时间的咏唱，因此攻击频率并不高，可优先解决小怪。另外，大畑荒らし还会使用附带“暗暗”效果的技能，中招后就改用魔法发动进攻。

简略流程

返回游击士协会报告后自动接受任务“クラウス市长の依赖”，同时还可以在揭示板接受“キノコ狩り”、“街道灯の交换”、“药の材料采集”和“兵士训练”四个分支任务。

↓

前往市长邸与クラウス市长对话获得“市长の绍介状”。

↓

前往ロレント北部的マルガ矿山，从矿员マイルド处借到电梯钥匙后来到地下（需先调查一次电梯后才能从其手中拿到钥匙）。

↓

和回复点附近的ガ–トン亲方对话获得“セプチウムの结晶”，剧情后与キラ–キャンサ–×3进行战斗。

↓

救助矿山内的5名矿员（需要与キラ–キャンサ–战斗），完成任务后返回ロレント与クラウス市长对话完成任务。

↓

前往游击士协会和アイナ对话报告并接受下一个任务“记者たちの案内”，同时还可以在揭示板接受“仔猫の捜索”、“エリ–ズ街道の手配魔兽”两个分支任务。

↓

前往ホテル・ロレント和前台的ヴィ–ノ对话，然后到居酒屋与吧台前的ナイアル对话，最后前往メルダ–ス工房找到ドロシ–，组队前往翡翠の塔。要注意，ナイアル和ドロシ–也会加入到队伍中，移动时队伍阵线拉得较长，要小心别被敌人碰到后列队员形成背后袭击。

↓

前往塔顶触发剧情，与其他3人发生对话后再与ヨシュア对话，之后自动返回ロレント。5F的魔兽宝箱靠现阶段的队伍是很难打过的，可以等二周目继承了等级后再来拿。

↓

在游击士协会报告后发生“市长邸の强盗事件”，自动前往市长邸。

↓

调查房间和屋外所有可疑之处，以及和其他房间的NPC对话，可在最顶层的仓库找到“セルベの叶”，最后要离开屋子以调查门锁，之后到1F和シェラザ–ド对话选择“うん、色々と判ったわ”进行事件的推理，分别选择“金库の中のセプチウム”、“3～4人のグル–プ”、“2Fのテラスから”、“最近访ねてきた旅行者”，之后シェラザ–ド加入队伍。

↓

去ホテル・ロレント向ヴィ–ノ打听情报，之后到发着场向售票员アラン问话并选择“ゼルベの叶を取り出す”，接着前往ロレント南部的ミストヴァルト。

↓

ミストヴァルト无法查看地图，一路往北走进入下一个区域，犯人位于三座架起来的木桥东边。发现犯人后选择“むう……仕方ないわね”，剧情后进入BOSS战。胜利后再度获得“セプチウムの结晶”，之后自动返回ロレント，从アイナ手里获得“正游击士资格の推荐状”，序章结束。

BOSS战

ジョゼット、盗贼×3

敌人中只有ジョゼット稍具威胁，可以用ヨシュア的战技“绝影”攻击ジョゼット，能大幅延缓她的出手时机，其余两人趁机打倒三名盗贼，最后再围攻ジョゼット。



分支任务

光る石の捜索

期限	长
委托人	カレル
报酬	30ミラ、ドリルミ−トボ−ル×5
难易度	低
BP	2

任务说明： 和メルダ−ス工房后门处的カレル对话打听情报，之后调查リノン总合商店门口的排水沟，接着从礼拜堂后门的排水沟进入地下水路，在最深部找到“クオ−ツの欠片”，将其交还给カレル完成任务。

ミルヒ街道の手配魔兽

期限	长
委托人	游击士协会
报酬	600ミラ
难易度	低
BP	3

任务说明： 从ロレント往ヴェルテ桥・关所方面前进，在第三个区域上可遇到指定魔兽。战斗没有难度，但由于魔兽死亡时会自爆，建议全程远离用魔法来对付。

キノコ狩り

期限	长
委托人	オ−ヴィッド商会
报酬	700ミラ
难易度	中
BP	3

任务说明： 和ロレント发着场的オ−ヴィッド对话选择“话を闻く”接受任务，之后从マルガ山道往マルガ矿山方向前进，在到达マルガ矿山的前一个区域东侧调查宝箱旁边的草丛就能找到“ホタル茸”，调查后会遭到飞び猫×3的袭击，之后将任务物品交给オ−ヴィッド即可完成任务。



街道灯の交换

期限	短
委托人	フライディ
报酬	600ミラ、妨害2
难易度	中
BP	3（+1）

任务说明： 和メルダ−ス工房的フライディ对话选择“引き受ける”接受任务并拿到“オ−ブメント灯”，前往ミルヒ街道调查第6个路灯，之后会遭遇飞び猫×4的袭击。如果选择“魔兽はあたしに任せて！”只需打倒所有敌人即可额外获得1点BP；如果选择“魔兽はヨシュアにお任せ！”不但需要打倒敌人，还需要在换灯时输入暗号“544818”才能额外获得1点BP，最后需要返回向フライディ报告才能完成任务。

药の材料采集

期限	长
委托人	デバイン教区长
报酬	250ミラ
难易度	高
BP	3

任务说明： 从ロレント往南走，沿途遇到的昆虫系魔兽会掉落“魔兽の羽”，在ミストヴァルト可采集到“ベアズクロ−”。不过在ミストヴァルト不能查看地图，往东走能找到任务物品。这里的敌人比ロレント北部的强，蜜蜂型敌人的攻击附带毒效果，可提前购买饰品“シルバ−ピアス”给二人装备上。将材料交给ロレント礼拜堂的デバイン教区长即可完成任务。

兵士训练

期限	中
委托人	アストン队长
报酬	500（+200）ミラ
难易度	低
BP	3（+2）

任务说明： 和ヴェルテ桥・关所宿舍内的アストン队长对话并和士兵进行2对2的训练，敌人会使用附带“暗暗”效果的技能，不过实力并不强，集中火力先打倒一人再说。

仔猫の捜索

期限	中
委托人	イ－ダ
报酬	500ミラ
难易度	低
BP	2

任务说明：和居酒屋门口的イ－ダ对话接受任务，之后分别前往时计台旁的小道、游击士协会前、礼拜堂外侧的小道、礼拜堂1F和教会2F追赶小猫。

エリ－ズ街道の手配魔兽

期限	长
委托人	游击士协会
报酬	1000ミラ
难易度	中
BP	4

任务说明：指定魔兽在エリ－ズ街道的桥上，敌人只有一只ライノサイダ－，用S战技可轻松解决。



第1章 消えた飞行客船



简略流程

剧情后前往ロレント西部的ボ－ス，游击士协会的揭示板追加新任务“亲书の配达”，リノン总合商店可购入“リベ－ル通信 第2号”，居酒屋追加新料理“ミルクレ－プ”。

↓

和ヴェルテ桥・关所宿舍的アストン队长对话获得“通行许可证”，与守门的队员对话即可开门前往对岸，和门前巡逻的兵士ハロルド对话可获得“カ－ネリア 2卷”。

↓

一路往西到达ボ－ス市，前往游击士协会触发剧情并自动接受任务“定期船失踪事件”，揭示板上有分支任务“山道の魔兽搜索”、“食材の收集”和“东ボ－ス街道の手配魔兽”，在居酒屋可买到料理“仰天チ－ズリゾット”、“フルマウススープ”和“レッドテ－ルス－プ”，在ボ－スマ－ケット可以买到料理“スイ－トカステラ”、“フラワリィゼリ－”，以及之前遗漏的书物。

↓

前往市长邸触发剧情，之后到礼拜堂找女仆对话打听情报，然后到ボ－スマ－ケット找到市长，获得“メイベル市长の手纸”。

↓

从东ボ－ス街道往北，穿过アイゼンロ－ド抵达ハ－ケン门，和右上的卫兵对话后进入酒场，这里可以购买料理“サラダサンド”和“梦见る甲罗烧き”，与マルコ对话可获得书物“カ－ネリア 3卷”。

↓

和金发青年对话两次后触发剧情，然后前往兵舍和モルガン将军对话，剧情后オリビエ加入队伍。

↓

返回ボ－ス市触发剧情，オリビエ离队。游击士协会的揭示板追加分支任务“ベアズクロ－の调查”、“雾降り峡谷の手配魔兽”和“西ボ－ス街道の手配魔兽”，前往ボ－ス市南部的琥珀の塔可触发秘密任务“琥珀の塔の不审者”。和雾降り峡谷山顶小屋的男子对话选择“食事を分けてもらう”可学会料理“地狱极乐锅（暗锅）”。

↓

在市长邸2F向メイベル市长汇报情况，返回游击士协会报告后去居酒屋与ナイアル对话，接下来前往位于ボ－ス市西北的ラヴェンヌ村，此刻揭示板追加分支任务“护卫の依赖”和“アンセル新道の手配魔兽”。

↓

和村长对话后到南边栈桥和ルウイ对话，之后前往村子北面的废坑。

↓

调查废坑入口被锁住的门，之后返回村子，在墓地与村长对话获得“废坑の键”。

↓

从废坑入口往西走，在广场触发剧情后进入BOSS战。

BOSS战

キ-ル、空贼×4

空贼杂兵不值一提，可优先解决。キ–ル会使用扔炸弹的技能，会波及被攻击目标周围的一定范围，不过这招有咏唱时间，及时躲开就好。

简略流程

进入定期船内部调查，完成调查后前往甲板，选择“アジトが特殊な场所にあるため”可额外获得3点BP，离开定期船时触发剧情。

↓

剧情后自动接受任务“南街区の强盗事件”，オリビエ加入队伍。揭示板追加分支任务“盗まれた指轮”，在ボ–スマ–ケット的书店可购入“リベ–ル通信 第3号”。

↓

前往南街区收集情报（和街道上与房间内的人对话），完成情报收集工作后，在武器店门口触发剧情，之后和武器店对面房间内的セシル婆さん对话打听情报，接着前往ボ–ス市的ヴァレリア湖畔。此时和ボ–スマ–ケット书店旁的リブロ对话可获得“カ–ネリア 4卷”。

↓

和川蝉亭厨房的レナ–ド对话（可购买料理“カサギの天ぷら”、“フナの味噌煮”、“レインボウの盐烧き”、“オロシュの串烧き”、“サモ–ナのムニエル”），之后与栈桥的ロイド对话，然后返回川蝉亭和前台对话，选择“部屋を取る”留宿。

↓

和川蝉亭前台对话借到鱼竿“プログレロッド”，调查栈桥处开始钓鱼（可随意选择选项），结束钓鱼后触发剧情，获得“实录・百日战役”，之后前往西边的栈桥触发与ヨシュア的对话，返回川蝉亭途中选择“あたしでも读める？”可正式获得“实录・百日战役”。

↓

和川蝉亭1F的シェラザ–ド对话触发剧情，深夜前往西边的栈桥后返回川蝉亭2F阳台发现空贼兄妹的行踪，之后再次前往西边的栈桥，离开ヴァレリア湖畔时触发剧情并自动前往空贼砦。

↓

到达空贼砦后立即进入杂兵战，之后的路基本都没有岔路，途中的房间要仔细探索，房间内的宝箱有对应分支任务“盗まれた指轮”的物品。调查地下2F的吸尘器可获得“黑いノ–ト”，该物品对应下一章的一个秘密任务。空贼砦每层都有一个需调查房门的房间，需进入战斗并打听情报，突入地下3F的房间时触发BOSS战。战后往飞空艇停泊处前进，途中会遭遇几场杂兵战，到达停泊处触发剧情并自动返回ボ–ス市，到游击士协会报告任务后获得“正游击士资格の推荐状”，本章结束。



BOSS战

ドルン、キ-ル、ジョゼット

キ–ル和ジョゼット二人的行动模式和之前一样，前者会使用范围攻击的炸弹，后者则是使用范围攻击的魔法，及时远离被攻击的同伴可免受波及，シェラザ–ド的驱动解除战技也可以用来打断ジョゼット的魔法咏唱。ドルン的远距离炮击威力和范围都很大且附带炎伤效果，魔法“ティアラ”可回血并解除炎伤效果，建议战前让我方一名角色配出该魔法。



分支任务

亲书の配达

期限	短
委托人	デバイン教区长
报酬	800ミラ
难易度	低
BP	2

任务说明：和礼拜堂的デバイン教区长对话选择“引き受ける”接受任务并获得“教区长の亲书”，将其交给ボ–ス市礼拜堂的ホルス教区长。

山道の魔兽搜索

期限	长
委托人	ライゼン村长
报酬	1500ミラ
难易度	中
BP	4

任务说明：和ラヴエンヌ村的ライゼン村长对话接受任务，然后前往北面的山道，一直往ラヴエンヌ废坑方向前进，途中会遭遇フェイトスピナ–的袭击，将其击败即可完成任务。

食材の收集

期限	长
委托人	グルナ
报酬	800ミラ、王国风オムレツ的食谱
难易度	低
BP	3

任务说明：需要交纳5个“魔兽の鸟肉”给レストラン“アンテロ–ゼ”厨房的グルナ，鸟类魔兽都会掉落该物品。

东ボ–ス街道の手配魔兽

期限	长
委托人	游击士协会
报酬	1000ミラ
难易度	中
BP	4

任务说明：目标魔兽位于霜降り峡谷分支路的右下方，可以在前往ボ–ス市的途中顺手解决掉。敌人为キングスコルプ、クインスコルプ×3，物理防御较高，可用地属性魔法攻击キングスコルプ，用风属性魔法攻击クインスコルプ。

ベアズクロ–の调查

期限	长
委托人	スペンス老人
报酬	1000ミラ
难易度	中
BP	4

任务说明：和ボ–スマ–ケット的スペンス老人对话，然后前往ボ–ス市东北的雾降り峡谷采集“ベアズクロ–”，这里也是无法查看地图的，进入峡谷后从右边的岔路前进可找到采集物，最后返回向スペンス老人报告调查结果。



雾降り峡谷の手配魔兽

期限	长
委托人	游击士协会
报酬	2000ミラ
难易度	中
BP	5

任务说明：进入峡谷后从左边的岔路前进，迷宫深处就能遇到指定敌人。4只小怪在被打倒时都会自爆，其中ボイルデッガ–G弱火、ボイルデッガ–R弱水，要优先在远距离以魔法击倒。对方全是使用魔法攻击的敌人，只要做好补血工作，基本没有致命威胁。

西ボ–ス街道の手配魔兽

期限	中
委托人	游击士协会
报酬	1200ミラ
难易度	中
BP	4

任务说明：目标敌人位于从ボ–ス市往西ボ–ス街道方向的第三个区域，サンダ–クエイク会使用附带封技效果的全体攻击技能，可提前给主力作战成员装备防止该效果的道具。地属性魔法可对其造成大伤害。



护卫の依赖

期限	短
委托人	ハルト
报酬	1000（+200）ミラ
难易度	高
BP	4（+1）

任务说明：和フリ−デンホテル1F客房的ハルト对话选“引き受ける”接受任务，在ボ−ス市西侧出口和ハルト对话选择“うん”正式开始护送任务，目的地是クロ−ネ峠。在クロ−ネ山道吊桥处会触发剧情，选择“正面突破ね！”可额外获得1点BP。敌人为ヒツジン×4，一共要战斗两次，最终将其送到关所可完成任务。

アンセル新道の手配魔兽

期限	中
委托人	游击士协会
报酬	1500ミラ
难易度	中
BP	5

任务说明：目标敌人位于有琥珀の塔分支道路的区域，要与アンバ−タ−トル×6进行战斗。敌人的物理防御很高，用火属性魔法可对其造成巨大伤害。

盗まれた指轮

期限	中
委托人	ラ−ナ
报酬	2000ミラ
难易度	低
BP	3

任务说明：在空贼砦的宝箱里拿到“贵石の指轮”，将其交还给ボ−ス市南街区东侧民居里的ラ−ナ。

秘密任务

琥珀の塔の不审者

期限	−
委托人	−
报酬	2000ミラ
难易度	−
BP	4

任务说明：进入琥珀の塔触发剧情并自动接受任务，前往5F塔中央部分打倒アンバ−タ−トル×2后，带アルバ教授离开琥珀の塔，注意途中不能让教授死掉。5F的其中一个魔兽宝箱推荐战斗等级为25级，以目前的实力还较难取得。



第2章 白き花のマドリガル



简略流程

剧情后シェラザ−ド和オリビエ离开队伍，之后前往ボ−ス市西边的クロ−ネ峠。此刻可完成第1章遗留下来的分支任务“盗まれた指轮”以及秘密任务“黑いノ−ト”，在ボ−スマ−ケット的书店可买到“リベ−ル通信 第4号”。

↓

和クロ−ネ峠的ゼルスト队长对话留宿一晚，进入隔壁的房间触发剧情，之后需进行一场杂兵战，对手为アタックド−ベン×5。

↓

与セ−ロス副长对话办理通行手续，接下来往ル−アン方向前进，进入マノリア间道后触发剧情，之后往分支路东南方向的マノリア村前进。往西南方向前进可到达バレンヌ灯台，和フォクト老人对话可触发分支任务“灯台の魔兽扫讨”。

↓

和白の木莲亭厨房的レックス对话购买便当后前往村子南边的眺望台，另外还可以在此处买到新料理“朝摘みハ−ブティ”和“顽固パエリヤ”。

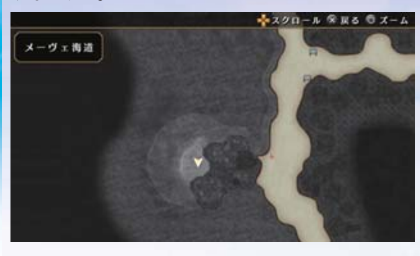
↓

返回途中エステル的游击士徽章被小孩子偷走，和杂货店旁边卖花的店员对话打听情报后前往村子东北的マ−シア孤儿院。

↓

剧情后往ル−アン方向前进，在メ−ヴェ海道的葫芦口处会遇到被杂兵袭击的ジミ−，分支路的区域会遭遇分支任务“メ−ヴェ海道の手配魔兽”的指定敌人，可以顺手

解决掉。沿着海岸可走到如图所示区域，调查木桶可获得“スカルダガ–”和“海图の切れ端”。



↓

前往游击士协会报到，不过负责人暂时在忙其他事，前往北街区的大桥和纪念碑、南街区的仓库区域并和这里的ピカロ对话触发剧情，之后返回游击士协会即可完成报到。在カジノバ–“ラヴァンタル”可购买新料理“アゼリア・ロゼ”，在南街区的船员酒场“アクアロッサ”可购买新料理“鱼卵の酒蒸し”和“健康おじや”。

↓

剧情后前往ホテル・ブランシェ和前台ア–ネスト对话，之后前往2F房间触发剧情，接着到地下1F住宿，此刻与ア–ネスト对话可获得食谱“绞りきりジュ–ス”。

↓

和游击士协会的ジャン对话自动接受任务“マ–シア孤儿院の调查”，揭示板上可接受分支任务“仓库の键”、“试作品の搜索”和“アイナ街道の手配魔兽”。

↓

前往孤儿院，调查现场并和NPC对话后自动触发剧情，选择“何者かによって放火された”可额外获得2点BP。之后前往マノリア村木莲亭2F的大房间触发剧情，选择“仓库にたむろする连中”可额外获得2点BP。

↓

返回ル–アン市，在大桥前触发剧情，之后从ホテル・ブランシェ地下1F的旅馆后门出去，找ムラ–ト老人借船来到南街区最里侧的仓库进行BOSS战。

BOSS战

ロッコ、レイス、ディン、レイヴンメンバ-X3

ディン会使用增加物理攻击力和回复HP的技能；ロッコ会使用复活技能，需优先解决；レイス则会使用封技和降低物理防御的技能。此战クロ–ゼ会加入队伍，活用她的大范围攻击和群体回复魔法能让战斗轻松很多。

简略流程

前往游击士协会报告，之后自动接受任务“学园祭の手伝い”，揭示板追加分支任务“整备用カバンの运搬”、“古地图の调查”、“探索の护卫”、“烛台盗难事件”和“旅行者の说得”。在オニ–ル免税店能买到书物“リベ–ル通信 第5号”，ル–アン南部的绀碧の塔内能获得不少强力装备，不过塔内构造比较复杂，不少宝箱需要从各阶层的不同出入口进入才能获得，5F的某个魔兽宝箱推荐等级为30，依旧是建议等二周目再来挑战。

↓

往ル–アン北部ヴィスタ林道方向前进来到ジェニス王立学园，前往本馆右侧的学园长室触发对话，接着到クラブハウス2F的生徒会室。1F的食堂处可购买新料理“ジェニスランチ”。

↓

大段剧情后前往学园长室，在此之前可以去帮助其他学生准备学园祭。

・和クラブハウス2F资料室的ロジック对话后帮他找3本“ル–アン经济史”，分别前往该阶层的男子ロッカ–、本馆・职员室和男子寮1F右侧房间找齐所有书后交给ロジック。

・调查クラブハウス2F生徒会室的门。

・和本馆外的パ–クス对话后帮他装饰校园，分别在讲堂右侧墙壁、男子寮入口、本馆和クラブハウス之间的连接通道进行装饰。

・打倒旧校舍徘徊的所有魔兽，敌人的攻击

附带毒效果，提前做好应对准备。

↓

和クラブハウス的ヨシュア一行人对话选择“料理を注文する”，剧情后和食堂的アルバ教授对话，选择“教授を社会科教室に案内する”，下楼时触发剧情，然后从旧校舍2F东侧的门外出，之后便是一长段学园祭演出的剧情。自由行动期间，在广场的几个小摊上可购买新料理“ロイヤルクレ–プ”、“虹色ゼリ–ビ–ンズ”、“穴空きポップコ–ン”、“コ–ヒ–アイス”、“オレンジアイス”和“アップルアイス”。

↓

学园祭结束后返回ル–アン市，在メ–ヴェ海道的分岔路处触发剧情，自动接受任务“テレサ先生袭击事件”。

↓

往マノリア村方向前进，途中需要打倒拦路的魔兽。此刻返回ル–アン市，和入口附近坐在桥上的マチルダ对话可获得“カ–ネリア 5巻”，游击士协会的揭示板上追加分支任务“メ–ヴェ海道の手配魔兽②”。

↓

在マノリア村木莲亭2F大房间触发剧情后アガット加入队伍，之后前往バレンヌ灯台，除了第4层外，其他阶层都会触发战斗。第5层的战斗结束后会触发剧情和对话选项，任意选择即可，之后アガット脱离队伍。

↓

剧情后往ル–アン市方向前进，在メ–ヴェ海道分岔路触发剧情后自动返回ル–アン市向游击士协会报告情况。

↓

前往市长邸，在2F的大厅触发剧情和对话选项，选择“ダルモア市长”，之后进行BOSS战，完成后从ジャン手里拿到“正游击士资格の推荐状”，本章结束。

BOSS战

ファンゴ、ブロンコ

ファンゴ的攻击附带气绝效果，ブロンコ的攻击则附带毒效果，战前可做好对应异常状态的防御准备。除了附加异常状态外，两只魔兽就没有其他威胁了，集中火力各个击破即可。其中一只死掉后，会给另外一只附加物理防御和魔法防御上升3回合的状态。

分支任务

灯台の魔兽扫讨

期限	–
委托人	フォクト老人
报酬	1500ミラ
难易度	–
BP	4

任务说明：和バレンヌ灯台前的フォクト老人对话接受任务，打倒灯台内徘徊的所有魔兽即可。





メ–ヴェ海道の手配魔兽

期限	–
委托人	游击士协会
报酬	1500ミラ
难易度	中
BP	4

任务说明：前往ル–アン途中必定会遇到的拦路敌人。目标为ジャバ、サメゲ–タ–×2、スト–ブプラント×2，由于队伍中有クロ–ゼ帮忙回复，因此战斗没有难度，用水属性魔法可轻松应对。

仓库の键

期限	长
委托人	ハ–グ
报酬	1000ミラ
难易度	中
BP	2

任务说明：和南街区西部货物堆积处的ハ–グ对话，然后在如图所示位置调查水里发光的物品，之后返回与ハ–グ对话，接着到船员酒场2F调查鱼竿，然后找前台的スクアロ借鱼竿到发光处钓起钥匙，将钥匙交还给ハ–グ完成任务，借的鱼竿也要记得归还哟。



试作品の搜索

期限	中
委托人	カルノ–
报酬	1000ミラ、攻击2
难易度	中
BP	3

任务说明：完成分支任务“アイナ街道の手配魔兽”后可获得该任务的对应物品，将其交还给武器店2F的カルノ–即可。

アイナ街道の手配魔兽

期限	长
委托人	游击士协会
报酬	1500ミラ
难易度	中
BP	4

任务说明：指定魔兽在绀碧の塔前，敌人为ヘルムキャンサ–×5，它们自带物理攻击反射的能力，需要用魔法来解决。不过它们会频繁召唤会吸收EP的小怪，且小怪的攻击还附带封魔效果，要尽快用范围攻击魔法速战速决。完成战斗后可获得分支任务“试作品の搜索”所需的物品“试・零式导力铳”。

整备用カバンの运搬

期限	短
委托人	ソ–ムズ
报酬	1000ミラ
难易度	中
BP	4

任务说明：和オ–ブメント工房的ソ–ムズ对话拿到“整备用カバン”，将其交给バレンヌ灯台的フォクト老人即可。另外，如果提前去ル–アン市的カジノバ–“ラヴァンタル”和厨师对话可获得“アゼリア・ロゼ”，之后在マノリア村的杂货店购买“辛ロアンチョビ”，将这些全部交给フォクト老人可额外获得“作业用ヘルメット”和“斗魂ハチマキ”作为奖励。

古地图の调查

期限	短
委托人	ジミ–
报酬	1000（+1000）ミラ
难易度	中
BP	3（+2）

任务说明：和ル–アン礼拜堂的ジミ–对话接受任务，之后去メ–ヴェ海道浅滩的桶里找到“海图の切れ端”交给他，桶的具体位置参见流程攻略部分。



探索の护卫

期限	短
委托人	アメリア
报酬	1500ミラ
难易度	中
BP	5

任务说明：和マノリア村北侧出口附近的アメリア对话接受任务，之后前往クロ–ネ山道遇到被3只ボイルデッガ–R袭击的オ–ヴィッド，将其救下后护送他返回マノリア村即可。

烛台盗难事件

期限	短
委托人	秘书ギルバ–ト
报酬	5000ミラ
难易度	中
BP	7

任务说明：完成分支任务“仓库の键”后前往南街区市长邸和秘书ギルバ–ト对话接受任务，之后依次调查北街区西南方向的纪念碑里侧、カジノバ–“ラヴァンタル”2F的轮盘赌博机、ル–アン发着场楼梯下的棕色拖车、南街区西侧的巨大吊车，最后跟附近的ハ–グ对话完成任务。

旅行者の说得

期限	短
委托人	ハ–ン队长
报酬	1000ミラ
难易度	中
BP	3（+2）

任务说明：前往ル–アン市南部的エア＝レッテンへ关所，和2F的ハ–ン队长对话接受任务后前往食堂说服デュナン公爵，依次选择“阁下、お迎えに参りました。”、“市长邸からです。”、“ええ！こんな粗末な所に…… ”、“あ、阁下の足元に……”可额外获得2点BP。另外，关所的食堂会贩卖料理“小鱼の盐釜焼き”。

メ–ヴェ海道の手配魔兽②

期限	短
委托人	游击士协会
报酬	2000ミラ
难易度	中
BP	5

任务说明：目标是メ–ヴェ海道分支路上拦路的魔兽，敌人为ジャバ×3、サメゲ–タ–×2、スト–ブプラント×2、コ–ンム–バ–，敌人除了数量较多外没有其他特别之处，用水属性魔法可加快讨伐速度。

秘密任务

黒いノ–ト

期限	–
委托人	–
报酬	2000ミラ
难易度	–
BP	5

任务说明：将第一章在空贼砦获得的“黒いノ–ト”交给ハ–ケン门地下牢的宪兵。



第3章 黒のオ-ブメント



简略流程

在ル–アン市的オニ–ル免税店可购买书物“リベ–ル通信 第6号”，和ジェニス王立学园クラブハウス2F资料室里的パ–プ对话可获得书物“カ–ネリア 6巻”。

↓

前往ル–アン市南部的エア＝レッテン关所，和入口附近的兵士クロン对话办理通行手续，来到关所2F触发剧情，クロ–ゼ离开队伍。

↓

进入カルデア隧道后一路往东走，在出口处触发剧情，之后朝着女孩子前进的方向走，在桥附近触发战斗，此战能操控ティ–タ，她的HP很少，要远离敌人的攻击范围。战斗结束后ティ–タ加入队伍。

↓

离开隧道到达ツァイス市，乘坐电梯来到中央工房1F后ティ–タ离开队伍。

↓

到市街区的游击士协会报到，剧情后从**キリカ**手中拿到“工房长への绍介状”，揭示板上可领取分支任务“临时司书求む”和“トラット平原道の手配魔兽”，在居酒屋可购买新料理“うずまきパスタ”、“黑胡椒スープ”和“旬のフルーツタルト”。

↓

到中央工房1F将绍介状交给前台，然后来到2F的工房长室，接着跟**ティータ**前往市街区西南方向的**ラッセル**工房2F。

↓

和游击士协会的**キリカ**对话后前往中央工房3F的工作室，接下来到5F的演算室选择“关联情报检索”→“内燃机关”・“ガソリン”（其他的内容也可以顺便一看）。接着前往B1找**フェイ**拿到“ガソリンタンク”，然后到**ツァイス**发着场和前台的**ジラール**对话，之后在工房船“ライプニッツ号”找**グスタフ**整备长拿到“内燃机关ユニット”，将所有物品拿给中央工房3F的**ラッセル**博士，剧情后自动接受任务“エルモ温泉のポンプ修理”。

↓

前往**ツァイス**市南部的**エルモ**村，此刻揭示板追加分支任务“新制品のテスト”、“运搬车の搜索”、“新食材の调达”、“禁烟强化周间”、“リッター街道の手配魔兽”，和**ヴォルフ**砦的兵士**ブラム**对话可接受秘密任务“复活爱の使者”。

↓

与**エルモ**村红叶亭的**マオ**婆さん对话借到“ポンプ小屋の键”，之后到村北侧的ポンプ小屋修理水泵，接着返回红叶亭触发剧情。离开**エルモ**村后往西北方向前进触发剧情战斗，敌人是**アタックドーベン**×6，此战要保护NPC的安全，用范围攻击快速消灭敌人是上策。

↓

返回**エルモ**村的ポンプ小屋接回**ティータ**，之后向红叶亭的**マオ**婆さん报告，然后前往2F的柚子の间触发剧情，接下来就可以去露天浴池一览“风光”了，剧情后返回**ツァイス**市。在**エルモ**村的土产店・叶月可买到料理“ふっくら温泉卵”，在红叶亭可买到料理“诱惑山菜锅”、“特制卵酒”、“魔兽鱼の活き造り”和“フルーツ牛乳”。

↓

前往中央工房自动接受任务“中央工房の异变”，和入口处的**エルウィン**对话可选择“身代わりマペット”、“アセラスの药”、“石化の刃”的其中之一作为奖励。

↓

处理各阶层的发烟筒可额外获得1点BP，电梯无法使用，只能走右侧的楼梯前往各阶层，发烟筒的具体位置为B1的出货口附近、1F大厅、2F电梯附近、3F设计室、4F实验室。完成后到3F的工作室触发剧情，之后与合流的**アガット**一起前往5F的电梯附近。

↓

返回游击士协会，剧情后前往红莲の塔，在塔的入口处与**アタックドーベン**×5进行战斗，战后选择“黑装束の连中と关系が？”可额外获得3点BP。之后一路往上，在屋顶与黑装束×3战斗，持枪的敌人会使用范围攻击，建议优先解决。完成战斗后往**ツァイス**市方向前进，在**トラット**平原道的分岔路口触发剧情后自动返回**ツァイス**市。此刻和**ヴォルフ**砦的**ブルーノ**对话可获得书物“カーネリア 7卷”。

↓

和**ツァイス**礼拜堂的**ビクセン**教区长对话，之后返回游击士协会，剧情后**ジン**加入队伍，接下来往**ツァイス**市西北的**カルデア**钟乳洞前进。

↓

在钟乳洞西北采掘到“ゼムリア苔”，之后需要打倒被吸引而来的魔兽。完成战斗后返回礼拜堂找**ビクセン**教区长调合药品“アルヴの灵药”，将药送到中央工房4F的医务室。



BOSS战

オウサマペングー、キペングー×2、モモペングー×2

小企鹅中，**モモペングー**会附加物理攻击大幅提升的状态，建议优先解决。**オウサマペングー**会使用附带封技效果的直线贯通型技能，好在伤害不算高，要给冲锋的角色提前做好防御异常状态的准备。

简略流程

返回游击士协会后自动接受任务“ラッセル博士の捜索”，剧情后获得“ドロシーの写真”。此刻揭示板上追加分支任务“リッタ－街道の手配魔兽②”，在ベル・ステ－ション可买到书物“リベ－ル通信 第7号”。

↓

前往ツァイス市北部的レイストン要塞，沿途会遭遇分支任务中需要讨伐的拦路魔兽，可顺手将其解决。在要塞正门触发剧情，选择任意选项皆可，离开正门时再度触发剧情，之后自动返回ツァイス市。

↓

剧情中选择“亲卫队がはめられたってこと？”可额外获得3点BP，之后前往ラッセル工房2F找到“感知妨害器”，返回游击士协会，剧情后从キリカ手里获得“レイストン要塞概略图”。

↓

前往发着场和マ－ドック工房长对话，剧情后选择“出发する”，自动前往レイストン要塞。和飞船最上层的アガット对话并到甲板触发剧情，然后再与船舱内的グスタフ整备长对话，剧情后众人来到要塞，剧情时选择“中央の研究栋”。

↓

往研究栋方向前进，调查侧面的铁窗后与正面的特务兵×2交战。进屋救出ラッセル博士并获得“演算オ－ブメント”，离开时触发剧情。

↓

潜入司令部，不与中庭的王国军兵士交战并顺利抵达司令部时额外获得3点BP，注意与士兵保持一定距离，否则被发现后会直接进入战斗，并且无法逃走。

↓

从左侧的楼梯进入地牢，离开司令部时触发剧情，接着从右侧的房间出去，利用水路脱离要塞，本章结束。

分支任务

临时司书求む

期限	长
委托人	コンスタンツェ
报酬	250ミラ
难易度	低
BP	3

任务说明：前往中央工房2F的资料室和コンスタンツェ对话，然后去3F的设计室回收“结晶光学论集”，4F的实验室回收“明日の料理”（读这本书可以学会料理“携带ブイヤベ－ス”）、医务室回收“猫语日常会话入门”三本书，之后返回与コンスタンツェ对话完成任务，并自动接受后续任务“临时司书の残业”。



临时司书の残业

期限	–
委托人	コンスタンツェ
报酬	500ミラ
难易度	中
BP	3

任务说明：在ツァイス市南部的エルモ村调查红叶亭内的石灯笼获得“エルベキツツキの生态”，其位置在大厅与露天浴池连接通道下方的水池，将书物交还给コンスタンツェ即可完成任务，并自动接受后续任务“续・临时司书の残业”。途中经过的トラット平原道西南方位的魔兽宝箱里是ヒツジン×8，可用大威力群体魔法或S战技将其一口气全灭，拿到“八头击灭”的奖杯。

续・临时司书の残业

期限	–
委托人	コンスタンツェ
报酬	1000ミラ
难易度	中
BP	4

任务说明：在トラット平原道有5个石柱的地方（通往红莲の塔分支路区域东北方向的入口）调查中央的石柱获得“ハ–ツ少年の冒险・下”，将其交给コンスタンツェ即可完成任务，并自动接受后续任务“续々・临时司书の残业”。

续々・临时司书の残业

期限	–
委托人	コンスタンツェ
报酬	2000ミラ
难易度	中
BP	4

任务说明：调查セントハイム门3F的酒桶获得“31本の糸杉”和“妨害3”，将其交给コンスタンツェ即可完成任务。セントハイム门的食堂可以购买新料理“究极肉锅”。

トラット平原道の手配魔兽

期限	长
委托人	游击士协会
报酬	1500ミラ
难易度	中
BP	4

任务说明：目标位于トラット平原道通往红莲の塔的分支路区域的左下，敌人为クロノサイダ–×4，攻击力较高且附带气绝效果，一定要提前给近战成员装备防止该效果的饰品。建议ティ–タ加入队伍后再来完成这个任务。

新制品のテスト

期限	短
委托人	ティエリ
报酬	2000ミラ
难易度	低
BP	4（+2）

任务说明：和中央工房4F实验室的ティエリ对话接受任务并获得“ストレガ–α”，将其给エステル装备后前往市区周边的エア＝レッテン关所、エルモ村、ヴォルフ砦、レイストン要塞、セントハイム门其中3个地方后返回向ティエリ报告即可完成任务，走过4个以上地方可获得“ストレガ–β”和2点BP的额外报酬。

运搬车の搜索

期限	短
委托人	游击士协会
报酬	1000ミラ
难易度	低
BP	4

任务说明：到トラット平原道东面有分支路的区域西南方位的搬运车处和NPC对话，打倒魔兽装攻ウサギ×6后完成任务，并自动接受后续任务“运搬车の修理”。

运搬车の修理

期限	–
委托人	ブル–ノ
报酬	1500ミラ
难易度	–
BP	5

任务说明：和中央工房3F设计室的プロメテ对话，之后去5F演算室按“中央工房关连”→“关连情报检索”→“运搬车”的顺序检索，接着从B1进入カルデア隧道，和入口附近的ル–ディ对话获得“驱动オ–ブメント”，将物品送给トラット平原道的ブル–ノ完成任务。

新食材の调达

期限	长
委托人	ベン
报酬	1000ミラ
难易度	低
BP	3

任务说明：在中央工房4F实验室的温室拿到“にがトマト”，之后与市街区居酒屋“フォ–ゲル”的ベン对话，选择“食材を见せる”，剧情后获得料理“にがトマトサンド”。每次重新进入实验室，都可以从温室里拿到一个“にがトマト”，有耐心的玩家可以尝试靠这个“发家致富”（笑）。

禁烟强化周间

期限	短
委托人	医务室・ミリアム
报酬	2000ミラ
难易度	中
BP	4



任务说明：和中央工房4F医务室的ミリアム对话接受任务，先将“新鲜ミルク”给小猫喂食（调查小猫后选择“新鲜ミルクをあげる”，食材可在市内的杂货店购买），值得怀疑的人有5F演算室的トランス主任、1F大厅的フーゴ和2F工房长室的マードック工房长，不过小猫只会对工房长室有反应。接下来调查房间内部被锁上的门，从桌子上放置的书中找到钥匙，开门进入后调查屋内的桌子发现“烟草”。

リッター街道の手配魔兽

期限	长
委托人	游击士协会
报酬	2000ミラ
难易度	中
BP	5

任务说明：目标位于リッター街道分支路区域，敌人为メルクリバイパー、ベインコブラ×4，其攻击附带毒效果，提前做好预防措施即可。

リッター街道の手配魔兽②

期限	中
委托人	游击士协会
报酬	3000ミラ
难易度	中
BP	6

任务说明：主线流程路程中的拦路者，敌人为ブラディセイバー、アタックドーベン×2、ソリッドドーザー×2。此战我方处于被围攻的状态，建议用高伤害的S战技速战速决。注意，ブラディセイバー的攻击附带吸血效果，不能与其一直纠缠，HP低于1500时立即用エステル的S战技将其了结。

秘密任务

复活爱の使者

期限	–
委托人	兵士ブラム
报酬	2000ミラ
难易度	中
BP	2（+4）

任务说明：ヴォルフ砦位于ツァイス市东南部，和兵士ブラム对话选择“引き受ける”接受任务并获得“フェイへの手纸”和1000ミラ，将信交给中央工房B1的フェイ，如果身上持有道具“もこもこニット帽”（在ツァイス市的杂货店购买）并将其作为礼物送给フェイ可额外获得4点BP；如果身上持有道具“旬のフルーツタルト”（在ツァイス市的居酒屋购买）并将其作为礼物送给フェイ可额外获得2点BP。



终章 王都擾乱



简略流程

剧情后获得“正游击士资格の推荐状”，前往ツァイス发着场，和前台对话获得“乘船券×2”，在乘船处附近触发剧情，之后将票还给前台。此刻和エア＝レッテン关所宿屋的兵士オッター对话可获得书物“カーネリア 8卷”。

↓

步行前往ツァイス市东北的セントハイム门，和前台的兵士ウェイン对话选择“通行手续する”，往北走是前往王都グランセル的方向，此刻和东部グリューネ门2F城墙上的兵士セルバン对话可获得书物“カーネリア 9卷”。

↓

进入王都グランセル触发剧情，在入口附近右侧的小摊可购买新料理“ゴージャスクレープ”，在居酒屋“サニーベル・イン”可购买新料理“浑身ブイヤ

ベ–ス”、“ミックスカクテル”和“リフレッシュパイ”，在西街区的コ–ヒ–ハウス“バラル”可购买新料理“匠风ライスカレ–”和“浓缩エスプレッソ”，在东街区的エ–デル百货店可购买书物“リベ–ル通信 第8号”。

↓

进入游击士协会触发剧情，选择“绍介状を握りつぶされちゃう？”可额外获得1点BP。之后到北街区的グランセル城触发剧情，接着前往东街区的グランアリ–ナ，花1000ミラ购买观战券进入其中，接下来依次前往アリ–ナ2F、アリ–ナ1F的选手休息室、东街区的居酒屋“サニ–ベル・イン”，最后和东街区南部的カルバ–ド共和国大使馆入口处的士兵对话触发剧情。

↓

往エルベ周游道方向前进，在エルベ离宫的分支地图南边广场触发剧情战斗，第一战要打倒丘陵ビ–×3，第二战要打倒丘陵ビ–×8，敌人的攻击附带毒效果，提前装备好抵御该效果的饰品。完成战斗后触发剧情并自动返回王都。

↓

休息一晚后，第二天前往东街区的グランアリ–ナ，和售票处的人对话领取“选手登录カ–ド”，之后进入グランアリ–ナ内部右侧的选手休息室和所有人对话，接下来正式开始比赛，获胜后得到“20000ミラ”和“地下水路の键A”。

BOSS战

ロッコ、ディン、レイス、レイヴンエリ-ト

敌人是之前遇到过的不良团体，也算是老对手了。三人在技能方面没有变化，依旧是要优先解决掉会使用复活技能的ロッコ。新加入的レイヴンエリ–ト可看做高级杂兵，留到最后料理即可。

简略流程

返回游击士协会和エルナン对话，之后前往北街区的旅馆休息。第二天前往グランアリ–ナ继续比赛，此刻揭示板追加分支任务“地下水路西区画の手配魔兽”。这次的对手是游击士协会的4名前辈，获胜后得到“40000ミラ”。

BOSS战

グラッツ、アネラス、クルツ、カルナ

这个队伍中要优先解决的是会为全员加防、加血的方术使クルツ，其次是HP较少的アネラス，负责强攻的グラッツ可用带延迟效果的战技进行牵制，远程攻击手カルナ的攻击力较低，但攻击附带暗暗效果，提前装备防御该效果的饰品就可以排除掉这个威胁了。

简略流程

前往西街区的リベ–ル通信社2F和ナイアル对话，看完资料后选择“リシャ–ル大佐”可额外获得2点BP。之后返回游击士协会向エルナン报告并获得“地下水路の键B”。

↓

返回旅馆的房间触发剧情后潜入西街区的グランセル大圣堂（需从东街区绕路前行），不被士兵发现顺利到达大圣堂可额外获得5点BP，和东街区グランセル空港内飞船上的ラルフ对话可获得书物“カ–ネリア10卷”。到达大圣堂触发剧情并获得“ユリアの绍介状”。

↓

第二天前往グランアリ–ナ参加决赛，此时揭示板追加分支任务“地下水路东区画の手配魔兽”，和东街区エ–デル百货店前的アントン对话，然后与围着百货店走的メ–シャ对话，引导她经过アントン的面前，每经过一次就与アントン对话，三次之后获得书物“カ–ネリア 11卷”。进入グランアリ–ナ，可自由行动时前往2F和ドロシ–、アルバ教授以及游击士协会的四人组对话，然后到大厅触发剧情，之后返回休息室，剧情后正式开始决赛。获胜后得到“100000ミラ”和“晚餐会への招待状”。

BOSS战

ロランス少尉、特务兵×3

ロランス少尉基本不会主动进攻，他会使用分身和回复魔法进行辅助，分身的伤害和防御力都较低，数量虽然较多但无法对我方构成威胁。ヨシュア的战技“魔眼”可对圆形范围的敌人形成延迟效果，可多加利用。

简略流程

前往北街区的グランセル城，和各个房间的熟人聊过天之后前往楼顶的空中庭园，靠近中央的女王宫附近触发剧情，之后返回自己的房间。

↓

晚餐会结束后来到中央的大厅触发剧情，接下来进入1F女仆的房间，之后前往女王宫会见アリシア女王。返回自己房间的途中会触发剧情，对话选项可任意选择。

↓

前往西街区的リベ–ル通信社，选择“谁かに呼び出された”→“クロ–ディア姫の缘谈について”可额外获得4点BP。然后到グランセル大圣堂和カラント大司教对话，接下来要去北街区酒店2F右侧房间、东街区的百货店、南街区的居酒屋和武器屋找游击士协会的四位前辈，此时百货店可购买书物“リベ–ル通信 第9号”。如果收齐了全部11巻“カ–ネリア”，可以和西街区コ–ヒ–ハウス“バラル”的店主对话，换取エステル或ヨシュア的最强武器。

↓

返回游击士协会和エルナン对话，整备完毕后再度与エルナン对话并选择“准备はできている”正式开始人质解放作战。

↓

突入エルベ离宫，入口和中庭会分别遭遇与特务兵的战斗，前往中庭西北的谈话室，打倒特务兵×4后可解救出执事レイモンド，以后与其对话可选择“休憩する”进行体力全回复。

↓

调查北部被锁上的门之后返回与执事レイモンド对话，之后前往中庭东北的展示室，调查最右侧巨大的壶获得“スペアキ–”。打开被锁的门后继续前进会与实力更强劲的重装特务兵×2战斗，之后成功突入聚集了人质的大广间。

↓

剧情后兵分两队，一队由ヨシュア、オリビエ、ジン组成，另一队由エステル、シェラザ–ド、クロ–ゼ组成。东街区左侧的小摊可以买到新料理“スペシャルアイス”，从东街区进入王都地下水路后一路往北，地图上有“=”的地方为隐藏通道，在终点处选择“正午まで待机する”切换到エステル小队。

↓

在整备士ペイトン处可兑换结晶回路以及购买道具，整备完毕后操控エステル小队登上飞空艇（建议给这支队伍全员装备防御毒效果的饰品）。视点切换到ヨシュア小队，侵入南部的房间打倒特务兵×4、アタックド–ベン×2的组合后再度切换到エステル小队进行BOSS战。

BOSS战

カノ-ネ大尉、特务兵×2

カノ–ネ大尉的攻击力并不高，不过攻击附带毒效果，除此之外还会使用附带即死效果的魔法，提前做好这两种异常状态的防御工作就没啥难度了。

简略流程

向女王宫方向前进，前进途中和女王宫入口处会分别遭遇杂兵战，进入女王宫后要与デュナン公爵带领的队伍战斗，在不打倒デュナン公爵的情况下结束战斗可额外获得2点BP。

↓

在女王宫最深处与ロランス少尉战斗，此战即便战败也能继续流程，战胜ロランス可额外获得3点BP。剧情后队伍合流，接下来除エステル和ヨシュア外，还要在剩下的6人里选择两人组成队伍进行最后阶段的战斗。

↓

封印区画共有5层，在第三层的空中回廊要与**カノ–ネ**大尉的队伍战斗，第五层最深处则是与**リシャ–ル**大佐和**トロイメライ**三种形态的战斗。

BOSS战

カノ-ネ大尉、ガンド-ル×2

这次的**カノ–ネ**大尉多了一个会吸收我方角色EP的招式，战前先调整站位，把负责回复的角色放到尽量靠后的位置，可以用附带延迟效果的战技攻击她，尽可能减少其出手的次数。**ガンド–ル**的单体攻击威力不高，但会召唤杂兵**ドゥ–ム**M型，是需要优先解决的对象。

BOSS战

リシャ-ル大佐、フォトンジャッジ×2

フォトンジャッジ会发射攻击范围较大的导弹，为了不被波及，此战要求全员分散站位，队伍中最好为两名成员配出高级回复魔法用于救急。**リシャ–ル**大佐的单体伤害较高，不但免疫延迟类效果还会使用对单体造成2000左右伤害的S战技，建议队伍中带上**クロ–ゼ**，她的战技“**ケンプファ–**”能降低敌人的物理攻防，对**リシャ–ル**大佐使用该技能后，能大幅降低他的威胁。

BOSS战

トロイメライ（第一形态）、ボソ-プR、ボソ-プL

首先要解决**ボソ–プR**和**ボソ–プL**这两个附属装置，其中**ボソ–プR**需要用物理攻击、**ボソ–プL**需要用魔法攻击才能对其造成有效伤害。**トロイメライ**会使用攻击范围很大且附带炎伤效果的炮击，尽可能分散站位。

BOSS战

トロイメライ（第二形态）

该阶段的BOSS会不停召唤**アポスト–ルアルファ**和**アポスト–ルベ–タ**两种杂兵增援，本体攻击方式为小范围激光扫射，角色之间依旧要拉开距离避免误伤。召唤出来的杂兵会使用物理和魔法攻击，且死亡时会自爆，在清理杂兵时要注意自己的站位。BOSS每受到一定伤害时会使用单体大伤害招式，这招的伤害接近3000，复活药或复活魔法一定要备上。不过BOSS在使用这招之后防御力会降低，此时是用大招反攻的好时机。

BOSS战

トロイメライ（第三形态）

残破状态的BOSS没有行动能力，爽快地敲死它吧。

简略流程

剧情后获得“正游击士资格の推荐状”和“正游击士の纹章”，此刻和王城2F休息室的**オリビエ**对话后，游击士协会的揭示板追加分支任务“帝国大使馆の依赖”，在东街区的**エ–デル**百货店可购买书物“リベ–ル通信 特别号”。

↓

前往百货店附近的公园并选择“疲れたから休憩する”触发剧情，之后前往**グランセル**城的空中庭园欣赏结局。

分支任务

地下水路西区画の手配魔兽

期限	长
委托人	游击士协会
报酬	3000ミラ
难易度	中
BP	8

任务说明：从西街区进入地下水路。这里的地形比较复杂，并且不会显示地图，需花点时间记路。目标敌人为**シザ–ハンズ**×8，血量都不多且对法术的抗性很低，直接一个大威力的范围魔法或S战技即可结束战斗。

地下水路东区画の手配魔兽

期限	长
委托人	游击士协会
报酬	3000ミラ
难易度	中
BP	8

任务说明：从东街区进入地下水路。敌人为ボ–ンフイッシュ×4，其技能冷冻ブレス为扇形攻击范围且附带冻结效果，提前做好预防准备或直接用S战技快速歼灭。

帝国大使馆の依赖

期限	短
委托人	驻在武官ミュラ–
报酬	2000ミラ
难易度	低
BP	3

任务说明：接受任务后再次前往王城2F与オリビエ对话即可完成任务。



奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	THE LEGEND OF HEROES	获得其他所有奖杯
铜杯	见习い准游击士	成为准游击士
银杯	腕利き准游击士	游击士等级达成准游击士・1级
铜杯	期待の正游击士	成为正游击士
铜杯	父、旅立つ	完成序章“父、旅立つ”
铜杯	消えた飞行客船	完成第1章“消えた飞行客船”
铜杯	白き花のマドリガル	完成第2章“白き花のマドリガル”
铜杯	黑のオ–ブメント	完成第3章“黑のオ–ブメント”
铜杯	王都撩乱	完成终章“王都撩乱”
铜杯	不倒の勇者	没有角色战斗不能的情况下完成任意章节
铜杯	勇往の狮子	不在战斗中逃跑的情况下完成任意章节
银杯	不灭の英雄	战斗中没有重新挑战的情况下通关游戏
金杯	孤高の荣冠	NORMAL难度以上，全员40级以下通关
银杯	刚毅の荣冠	HARD难度以上通关
金杯	地狱の荣冠	NIGHTMARE难度以上通关
银杯	クエストマスタ–	达成所有分支任务（包括秘密任务）
银杯	天眼の识者	收集魔兽手帐的所有情报



通关后

读取通关存档进行二周目，可选择继承各种要素后再正式开始游戏，对于挑战NIGHTMARE难度有不小的帮助，具体可继承的内容见下表。另外，这次的《进化版》还追加了二周目限定的隐藏BOSS，在最终BOSS战之前会遇到，也算是个不小的挑战。

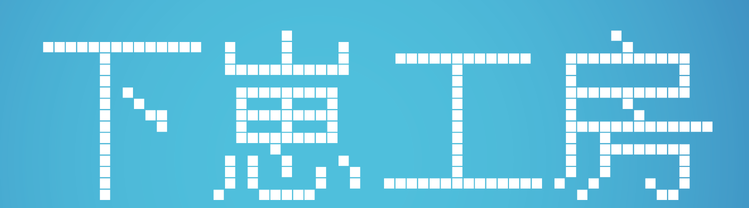
继承特典	具体内容
ミラ・セピス	继承金钱和七耀石碎片
アイテム	继承各种道具
装备品	继承装备和结晶回路
手帐	继承手帐里的内容
ステ–タス	继承角色等级和导力器开封状况

奖杯	名称	获得方法
铜杯	改造マニア	全员导力器插孔全部开封
铜杯	クラフトマスタ–	学会所有战技
铜杯	ア–ツマスタ–	使用过所有魔法
铜杯	至高の剑	获得最强武器
金杯	クオ–ツコレクタ–	获得所有结晶回路
银杯	炎の料理人	收集所有食谱
银杯	ブックマニア	读过所有“カ–ネリア”和“リベ–ル通信”
银杯	トレジャ–ハンタ–	开启所有宝箱
铜杯	百万长者	持有超过100万ミラ
铜杯	继续の粹人	游戏时间超过100小时
铜杯	无双の烈士	全员达到40级以上
铜杯	力战の勇士	战斗胜利次数达到100次
铜杯	奋战の猛者	战斗胜利次数达到300次
银杯	历战の胜者	战斗胜利次数达到500次
铜杯	百讨の志士	打倒100个以上敌人
银杯	千讨の志士	打倒1000个以上敌人
铜杯	雷光一闪	先制、奇袭攻击的次数合计发生100次
铜杯	超绝秘技	发动100次S战技
铜杯	百花迎击	阻止敌人发动战技或魔法的咏唱100次
铜杯	起死回生	角色在红血的情况下完成战斗
铜杯	八头击灭	同时打倒8名敌人
银杯	银の意志	在女王宫打倒ロランス少尉
金杯	金の翼	在封印区画打倒战乙女一行人（二周目限定）

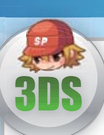


原作的内容原汁原味地保留了下来，加入语音后更能让人投入到剧情的欣赏之中。战斗方面的改动非常不错，AT奖励中新增的“A0”和“C0”大幅降低了游戏难度，高速战斗和自动战斗则大大加快了游戏的进程，不用再为枯燥的杂兵战而心烦了。





网罗热门游戏的 DLC 情报



怪物猎人 4 G



◆ ACT ◆ Capcom ◆日版◆ 2014 年 10 月 11 日

下载任务

ロックマン・平和を取り戻せ

更新日期：2015 年 2 月 6 日

任务类型	讨伐
任务等级	G ★ 1
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只鬼蛙和 1 只荒鬼蛙
副任务条件	–
参加条件	G ★ 1 许可证
契约金额	1100z
主任务报酬金额	10500z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

任务目标的两只怪物一开始就出现在场地中。从营地左边的出口出去不容易被同时发现，单人讨伐时可以走左边出口，配合“けむり玉”优先狩猎离该出口较近的荒鬼蛙。完成任务后能获得用于制作随从猫防具的特殊素材“E 缶”。



大砂漠の击龙船祭！

更新日期：2015 年 2 月 13 日

任务类型	讨伐
任务等级	G ★ 3
地点	大砂漠
主任务条件	讨伐或击退 1 只豪山龙
副任务条件	破坏豪山龙的喷气孔
参加条件	G ★ 3 许可证
契约金额	2200z
主任务报酬金额	21900z
副任务报酬金额	3900z
时间限制	35 分钟

任务解说

具体打法和普通的豪山龙差不多，输出够的话，即使只有一个人也可以在它换位前爬上背部破坏喷气孔。不过要注意它在第一次大跳跃前（也就是在船右边时）会直接冲击龙船，最好留一个拘束弹或大铜锣的次数以免船体受到重创。



メトロイド・迫りくる骸蜘蛛

更新日期：2015 年 2 月 20 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 2
地点	斗技场
主任务条件	狩猎所有的骸蜘蛛
副任务条件	–

参加条件	G★3许可证
契约金额	2400z
主任务报酬金额	23400z
副任务报酬金额	–
时间限制	50分钟

任务解说

任务中一共会出现4只骸蜘蛛，刚开始时只有一只超小型骸蜘蛛，狩猎后会再次同时出现两只超小型的骸蜘蛛，全部狩猎完毕会出现最后一只超大型的骸蜘蛛，超小型骸蜘蛛死后会直接消失，无法剥取。本任务出现的骸蜘蛛非常适合用来刷最大金冠和最小金冠。完成任务后能得到制作“ゼロス－ツ”系列防具的特殊素材“モジュ－ル机能”。



メトロイド・特殊任务

更新日期：2015年2月20日

任务类型	狩猎
任务等级	G★2
地点	斗技场
主任务条件	狩猎1只黑狼鸟
副任务条件	破坏黑狼鸟的背部
参加条件	G★1许可证
契约金额	1300z
主任务报酬金额	12600z
副任务报酬金额	3600z
时间限制	50分钟

任务解说

任务中的黑狼鸟会在战斗中进入狂龙化状态，之后速度会比平时更快，建议带上抗龙石将其打回原形。本任务中的黑狼鸟体型有最大金冠的水准。完成任务后能得到制作轻弩“ア－ムキャノン”的特殊素材“ウエポンデ－タ”。

见るも言うも聞くも申

更新日期：2015年2月27日

任务类型	狩猎
任务等级	G★3
地点	遗迹平原
主任务条件	狩猎所有大型怪物
副任务条件	交纳1个“牙兽の大粒ナミダ”
参加条件	G级特别许可证
契约金额	2600z
主任务报酬金额	25200z
副任务报酬金额	3900z
时间限制	50分钟

任务解说

任务要求连续狩猎绿毛兽、奇猿狐以及激昂金狮子。绿毛兽和奇猿狐会同时出现在2区，双双击败后，金狮子会在5区出现。完成任务后能得到制作“GXハンタ－”系列防具的特殊素材“狩人チケット”。

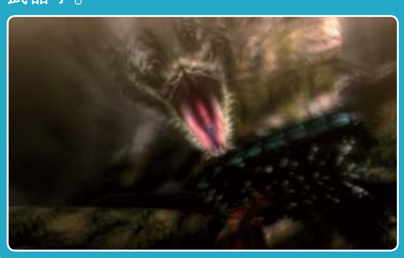
千剑の王冠

更新日期：2015年3月6日

任务类型	讨伐
任务等级	G★3
地点	千剑山
主任务条件	讨伐1只蛇王龙
副任务条件	破坏蛇王龙的两爪
参加条件	G级特别许可证
契约金额	3900z
主任务报酬金额	29400z
副任务报酬金额	3000z
时间限制	50分钟

任务解说

惟一一个G级蛇王龙任务，打法和上位完全相同。有了这个任务后，玩家就可以做出和G级蛇王龙有关的装备和武器了。



运命の黑龙

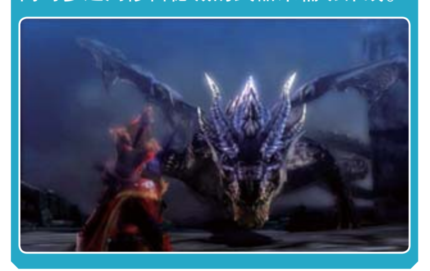
更新日期：2015年3月13日

任务类型	讨伐
任务等级	G★3
地点	修雷德城

主任务条件	讨伐或击退 1 只黑龙
副任务条件	–
参加条件	G 级特别许可证
契约金额	4200z
主任务报酬金额	42000z
副任务报酬金额	–
时间限制	35 分钟

任务解说

惟一一个 G 级黑龙任务。黑龙的伤害比以前更高，对防御力较低的猎人来说，即使血量上限达到了 150 也会被直接秒杀，建议讨伐时多使用增加防御力的道具，同时多运用修雷德城的武器来辅助作战。



モンハン部・砂漠の应援特训

更新日期：2015 年 3 月 20 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 3
地点	旧砂漠（昼）
主任务条件	狩猎 1 只砂龙王
副任务条件	讨伐 8 只砂龙
参加条件	G ★ 1 许可证
契约金额	800z
主任务报酬金额	7200z
副任务报酬金额	1800z
时间限制	50 分钟

任务解说

因为是白天的砂漠，所以要记得带冷饮。砂龙王开始时出现在 7 区，和砂龙王交战的区域都会出现大量砂龙干扰，单人讨伐时最好用带有刚体效果的武器或用音爆弹限制它们的行动。完成任务后能获得用于制作双刀“MH 部员特制扇子”和随从猫防具的特殊素材“モンハン部应援歌”。

モンハン部・斗技场の热血特训

更新日期：2015 年 3 月 20 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 1
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只白猿狐
副任务条件	破坏白猿狐的尾巴
参加条件	G ★ 1 许可证
契约金额	1000z
主任务报酬金额	9600z
副任务报酬金额	3000z
时间限制	50 分钟

任务解说

在斗技场里单挑普通白猿狐的任务，难度不大，本任务中白猿狐的尺寸必定为最大金冠。完成任务后能获得用于制作太刀“MH 部热血指导竹刀”和身体防具“MHB 金ロゴジャケット”、“MHB 银ロゴジャ－ジ”的特殊素材“モンハン部会报志”。



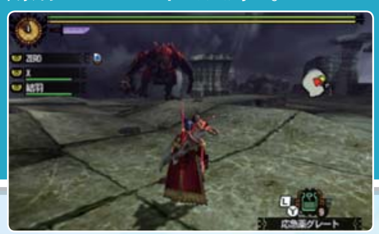
マギ・炎の魔人からの试练

更新日期：2015 年 3 月 25 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 3
地点	塔の顶
主任务条件	狩猎 1 只大轰龙
副任务条件	破坏大轰龙的爪
参加条件	G 级特别许可证
契约金额	2700z
主任务报酬金额	27000z
副任务报酬金额	3900z
时间限制	50 分钟

任务解说

和 G3 的大轰龙任务一样，不过这只大轰龙的伤害和血量会更高。完成任务后能获得用于制作大剑“アモンの剑”的特殊素材“バルバッドの宝剑”。



朝に道を聞いて覇に向かうとも

更新日期：2015 年 3 月 27 日

任务类型	讨伐
任务等级	G ★ 3
地点	溶岩岛
主任务条件	讨伐 1 只霸龙
副任务条件	破坏霸龙的腹部
参加条件	G 级特别许可证
契约金额	2600z
主任务报酬金额	25200z
副任务报酬金额	3900z
时间限制	50 分钟

任务解说

和 G3 的霸龙任务一样，但有了这个任务后，玩家就不必再去担心 G3 没有出随机霸龙任务了。



赤棘の帝冠

更新日期：2015 年 4 月 3 日

任务类型	讨伐
任务等级	G ★ 3
地点	千剑山
主任务条件	讨伐 1 只蛇帝龙
副任务条件	切断蛇帝龙的尾巴
参加条件	G 级特别许可证
契约金额	3000z
主任务报酬金额	29400z
副任务报酬金额	3900z
时间限制	50 分钟

任务解说

和 G3 的蛇帝龙任务一样，不过蛇帝龙很快就会使出撕咬攻击，所以建议一开始先集中攻击其左爪，以免被撕咬伤到。有了这个任务后，玩家就不必再刷 G3 的随机蛇帝龙任务了。



强き思いは猛りて爆ぜる

更新日期：2015 年 4 月 10 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 3
地点	溶岩岛
主任务条件	狩猎 1 只临界碎龙
副任务条件	破坏临界碎龙的前爪
参加条件	G 级特别许可证
契约金额	2700z
主任务报酬金额	27000z
副任务报酬金额	3600z
时间限制	50 分钟

任务解说

出现在溶岩岛的碎龙，毫无疑问就是古文书任务中的临界碎龙了，打法和古文书无异，不过有了这个任务后就无需拼运气刷古文书任务了。临界碎龙动作慢，但攻击力很高，而且身上有黏菌的部位受到足够伤害后会引发爆炸，使用近战武器时要特别注意，不慎被炸到的话非死即残。

终焉に至る宴

更新日期：2015 年 4 月 17 日

任务类型	讨伐
任务等级	G ★ 3
地点	溶岩岛
主任务条件	讨伐或击退 1 只红黑龙
副任务条件	–
参加条件	G 级特别许可证
契约金额	4900z
主任务报酬金额	48300z
副任务报酬金额	–
时间限制	35 分钟

任务解说

和古文书的红黑龙无异。红黑龙为常怒状态，而且有全身金色的二阶愤怒状态，该状态下要注意场地周围窜出的火焰，稍不注意就有被火焰击倒后遭到红黑龙压起身直接猫车的可能。红黑龙受到一定伤害后会用热风，让自身周围猎人的体力急速下降，下降的体力会以红色部分残留，建议带着“モスジャ－キ－”，一旦遇到这种情况就吃一个直接回复体力的红色部分。同时战斗时也要注意不要让血量过低，否则会被这招直接秒杀。

游剧场 Game Theater

栏目主持 白菜

本辑栏目为大家带来的，依然是“《枪弹辩驳》系列”的小说。原文收录在系列外传作品《绝对绝望少女》的通关后特典之中，名为《绝对绝望叶隐》，以初代角色叶隐康比吕的视点，讲述了发生在塔和市的另一个故事。小说中还详细提到了人气角色仲岛花音的相关内容，不容错过。全文共分为5个章节，本辑先为大家带来其中的前2章。

绝对绝望叶隐（上）

译 白菜

1章



“小孩子革命”爆发数刻前——

什么未来机关啊，简直Low爆了。

说真的，都什么年代了，竟然还用直升机移动。

既然敢自称“未来机关”这么酷的名称，最起码也准备个私人飞机或传送门之类的吧。

“……呜！”

看我出现呕吐的征兆，机上的同僚立刻说着

“忍耐一下”或是“马上就到塔和市了”之类的，七嘴八舌地想要减轻我对这直升机中地狱般环境的厌恶感，但其实我根本没有晕机。

这是演技。不过是装作晕机罢了。

对于欺骗同僚一事，不能说完全没有罪恶感啦，不过这也是没办法的。

毕竟我可是身负超过800万的外债啊。

为了向那家伙还上这笔钱，才不得不在飞向塔和市的直升机中，扮演晕机的样子。

“透彻般的蓝天”之下——

载有我们20名未来机关工作人员的直升机，停在了大厦顶部的停机坪上。

“让、让我去吐一下！”

扒开同僚、头也不回地冲下直升机。然后就此顺势由安全出口的楼梯离开大厦，我才终于松了一口气。

“呼……总而言之，作战成功。”

之后只要随便找点值钱的东西塞进怀里就好了。

塔和市的机械可是摇钱树。毕竟是以世界最尖端的技术打造，对于沉迷这一领域的人来说，可是千金难求的正货。所以我打算随便顺……借走一些，暂时将其当掉换钱。

因此才故意装作晕机，为的就是单独离开大厦。

要在停泊着未来机关直升机的大厦里行窃，就算是我也不好意思下手啊。

“那么差不多也该……”

我开始搜寻周边的值钱货。然而现在我所处位置是在办公街区的正中，除了近代感十足的大厦林立以外，并没有什么看起来值钱的东西。

“真是深藏不露啊。”

用词好像有些不妥，不过反正也没人听到。

今天是休息日，再加上这里是办公街区，所以周围都没有什么人。为了寻找值钱的东西，我在街上随性地徘徊着。

“哦？”

走进两栋大厦之间的小巷子里，我发现了奇怪的东西，就像是公共电话亭一样的——这啥啊？

由玻璃打造的立方体，但中间什么都没有。

现代艺术？还是说是摆设？

不，这不可能。记得在哪里的导游小册子上读到过：放在塔和市街道上的东西，有八成的概率都是什么机械。所以这货八成也是什么高科技的机械，当掉的话应该能换到不少钱。

“你就是第一个猎物啦！”

就把这玩意儿顺……借走，当成欠款的首付吧！

然而怎么说也是公共电话亭的大小，实在是太大了……

但是，可不能轻言放弃！

“呜喔喔喔喔喔喔喔！”

我试着以火灾现场搬运柜子的劲头与姿势，搬起这台神秘的机械。此时周围响起了刺耳的警报声，似乎正在通知我危险临近。

“不对——”

这才不是什么警报声，而是防止盗窃的蜂鸣声啊！把我当小偷了啊！

“不，不是啦！我只是准备暂时借走，暂时换成钱而已，并不是小偷什么的……！”

在空无一人的地方一个劲解释的我，忽地注意到前方20米处马路对面——

黑白熊——

左眼闪着红光的黑白熊，正在往这边飞奔而来。

“哈啊啊啊啊！？”

那是什么鬼！？

把我错当成小偷，要对我进行制裁吗？还是说互相残杀学园生活第2学期开幕？

不管哪边都不要啊啊啊啊！

呃，不对——！

“原来如此……！”

说起来，黑白熊往这边跑来的光景本身就有问题！这是梦，要么就是幻觉，总之就是那一类怪力乱神的玩意儿啦！

什么啊，既然是这种情况，那就没法子了。

于是我用力揉了揉眼睛，之后再次确认。

“哈啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！？”

映入眼中的景色没有半点变化！

左眼闪着红光的黑白熊，正在往我飞奔而来。它已经穿过了马路，进入了小巷子，与我的距离只剩下10米左右。

“怎、怎会是黑白熊啊！”

它的前肢已经伸出了锋利的爪子——诶？看起来是要直接杀掉我的样子？

“不、不是吧！不是吧啊啊啊啊啊啊！”

总而言之得先逃走——然而最糟糕的记忆此刻在脑海中掠过，身体突然僵住，全身开始渗出冷汗。我甚至能清楚地感觉到血液正从脑部泄出。

黑白熊越来越近，但身体却无法移动半步。

“等、等一下！好好聊聊的话一定可以相互理解的！”

“……”

黑白熊没有做出任何回应，只是全力奔走，缩短着与我之间的距离。

再不逃就死定了。

不对……已经……不是能逃的距离了……

就在我的眼前，锐利无比的黑白熊之爪，如同恶魔般反射着光芒。

完蛋啦……

绝望的同时，我短短吐出一口气。

震动的空气刺激着我的脸颊。
耳边传来仿佛是自己头盖骨破碎的爆音。
良久，我睁开不知何时合上的双眼。

“哈？”
吓软了腰的我所看见的，是面前散落一地的黑白熊残骸。
就像是身体内部发生了爆炸一样，黑白熊变为了惨不忍睹的残骸。
……呃，自爆？但为啥会……
“笨蛋！你在干什么啊！待在这种地方很危险的！”
听到背后传来的声音，我转过身去。那里站着一个身穿西式制服的女子高中生。
棕色的短发、大大的眼睛，超级可爱！不过外表稍稍有些辣妹的感觉，扣分——不对！
JK（女子高中生）的右手，拿着未来机关制造的骇客枪。
“那个……”
这个JK也是未来机关的人？不，我完全没印象。那为啥会有骇客枪？
完全无视我的混乱，JK握住了我的手。她的裙子在风中哗啦啦地摆动着，红青色的短袜下那白色的肌肤真是耀眼——
所以说现在不是说这个的时候啦！
“你、你到底是！？”
“自我介绍什么的之后再说！这里怎么想都很危险啊！”
我不明所以地被JK拽着手跑了起来。

“这里的话，短时间内大概不会被发现吧。”
穿过办公街区大厦之间的缝隙，来到某个细长小巷子的尽头后面空地处，JK终于停下了脚步。
“这样狭窄的通道，黑白熊应该是进不来的。”
的确，小巷子的宽度只有50厘米左右，以黑白熊的体宽是不可能追到这里来的。
不对，比起这个更重要的是，这个JK到底是什么人？
棕色的短发加上辣妹风格的化妆，给人一种像是20岁出头后火速生下孩子然后回到老家的感觉——然而与这样的印象相反的是，这个JK明明跑了近20分钟，呼吸却一点都没有紊乱。
还有用骇客枪破坏黑白熊也是，因此很难将她认定为一般民众。
总之不管怎么说——
“得、得救了……”
如果没有这个JK在前面开路，我早就死了数十次了。要知道一路上至少遭遇了30头黑白熊。
从行动方式推测，那些黑白熊并不是互相残杀学园生活的学园长那种级别，仅仅是为了“那个事件”而投入的量产型——当然同样不是什么好东西。
遍地都是人类的尸体。不管哪具都是全身被撕裂的状况，其猎奇程度高到我好几次都差点要吐出来了。而且——
“黑白熊也就算了，那些小鬼到底是怎么回事……”
大概每三头黑白熊身旁就有一个吧——戴着黑白熊头罩一样的东西，穿着统一制服的奇妙小孩。
“那个的确也令人在意啦，不过在那之前先做个自我介绍如何？”
“呃……你说得没错。”
虽然一路上都受到她的帮助还这么说有点那啥……不过在还不清楚这个JK的身分和立场之前，可不能对她说的话囫囵吞枣。
“那么先从我开始——我叫叶隐康比吕。有些性感的20岁（误）小哥。”
“哈？误是什么鬼？到底是多少岁啊？”
“故、故意模糊掉的啦！外传作品不可能将本篇中特别对待的重要因素给暴露掉吧！”
“说什么有听没有懂的……那么叫叶隐的小哥，在这种地方干啥呢？救你的时候，你好像正在搬像电话亭一样的东西吧？”
“大、大人也有大人的一些状况啦……”
JK的眼神忽然变得犀利了起来。
“……该不是在偷东西吧？”
“说什么呐笨蛋！未来机关的本大爷怎么可能干那种不规矩的脏活儿！要是偷东西的话，可是世世代代都会被佛祖大人诅咒的！”
“佛祖大人才不会诅咒别人吧——诶！等下！你刚刚说什么！？”
“都说了，会被佛祖大人诅咒的……”
“不是这句！前面的！”
“那个……我隶属于未来机关的事吗？”
“对对！你真是未来机关的人？”
有必要惊讶成这样吗……
啊，原来如此，应该是Fan吧？憧憬着从绝望之中重建世界而奋斗着的我们？那我可得给她留下帅气的印象才行。
“不错！本人正是未来机关的最终兵器，叶隐康比吕！来到此处是为了完成未来机关指派的任务，绝对没有抱着偷点值钱东西这种下三滥的想法！”
Duang！
我超帅……！
这样一来，这个JK就作为我的Fan渡过她的余生了吧。
这样想着的我，看了看JK的反应——嗯？
“……”
表情非常冰冷，什么话也没有说。散漫的眼神中，不知为何似乎透出一股轻蔑的神色……
难道说！我想偷东西的想法最终还是露馅儿了！？身为未来机关的人竟然还做出鸡鸣狗盗之

事，让她失望到极点了！？

正在我担惊受怕的时候，JK终于开口：

“超VB……”

哈？

“超VB？真是Low爆了啊。”

感想最终还是没忍住脱口而出。这不能怪我，毕竟那可是十几年没有听过的词汇了，也就是所谓的“死语”。

而且“超VB”是什么意思来着？记得好像是……超级Very Bad吧？在这个年代还说得出“超VB”的感性，本身就是超级Very Bad啊。

察觉到我失礼的想法，JK那至今为止都懒懒散散的眼神开始瞪着我，然后眼眶逐渐湿润起来。不一会儿下睫毛的部分已经挂满了泪珠，眼看再眨一下眼就要溢出来了。

哈！？为啥就要哭出来了啊！？

“我错了！对不起！‘超VB’其实也不Low啦！”

这JK身体能力爆表的……要是像恋爱漫画那样吃她一记踵落（空手道的脚后跟下压）之类的招式，保管吃不了兜着走。

赶紧正90度鞠躬，把头低下来。

“真是非常对不起！”

然而JK轻轻摇了摇头。

“不是啦，不是那个……”

“那是为啥快哭出来了？”

“快哭出来什么的……”

“什么的？”

“……”

数秒的沉默之后，JK果然还是放声大哭起来。

“呜哇啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！”

“……”

喂喂，搞啥啊……

但是我也不能就把她丢在这儿，自己一个人回到直升机去。

还不如说，在黑白熊们四处流窜的街道上，我一个人回得去才有鬼咧。

所以只能呆站在一旁，等待这个JK哭完。

大概10分钟左右，JK吸了吸鼻子，终于冷静下来了。

“呜呜……抱歉，已经没事了……”

你的内心到底是经历了怎样的起伏啊？

虽然很想这样询问，但说不定又会踩到地雷。这个疑问还是留在心中吧。

“说起来，我还没听到你的自我介绍呢。你究竟是谁，又是什么来头？既然从黑白熊手里救了我，应该不是什么坏人就是了。”

于是JK以一脸淡然的表情开始自我介绍，好似刚才那场大哭完全没有发生过一样。

“我叫仲岛花音。微不足道的棒球部的Ger-mana。”

“……Ger-mana？是哪个国家的名字吗？”

“不对不对，怎么想都应该是指Manager（经理）吧，这可是常识哦？”

“我才没听过这种常识咧……”

不对，更重要的是——

“经理是吧？这种人畜无害职业的JK，在这种地方干啥啊？”

“我还想知道呢……为什么我会在这种地方……”

随着一声大大的叹息，小花音接下来讲出了像是在开玩笑一般的故事。

花音在这一年半间，一直不明所以地被监禁在周边的公寓内，直到今天中午走廊的房门被人打破。本以为监禁生活终于宣告结束，没想到破门而入的竟然是黑白熊，而且不由分说就要取她性命。而恰好与黑白熊袭来的同一时刻，未来机关来到了公寓，并将黑白熊解决掉。原本应该和未来机关一起从塔和市逃离，但因为再次遭受黑白熊的袭击，又与未来机关离散。

在那之后被黑白熊和小孩子们抓住，被迫接受了类似与黑白熊捉迷藏一样的游戏测试，过关之后又被强制戴上了奇怪的腕轮，然后就被丢到街上来了。整个事件似乎是因为小孩子们想要将塔和市变成只有小孩子的乐园，所以才驱使黑白熊闹出了这样一场恐怖袭击事件——

然后，就到现在了。

既然被监禁了1年半，想必花音应该是互相残杀学园生活参加者之中某人的亲近者——也就是需要救助之人吧。除此以外则完全搞不懂。

小孩子的恐怖袭击和革命什么的，就算是编出来的故事也太乱来了。

“……瞎扯的吧？”

“我看起来像在瞎扯吗？”

小花音以诚恳的眼神注视着我。她外表给人的感觉以现在的话来说，就是过时的辣妹风格，总之多少有点轻浮……但是，她的双眼中并没有任何正在开玩笑的感觉。

“……那么，这把骇客枪是怎么回事？”

“啊，这是从被杀掉的未来机关的人那里借走的。”

被杀掉了！？

“……所以说你这是瞎扯的吧？”

“所以说我才没有瞎扯啊。刚才也说过了吧？遭到黑白熊的袭击，然后就跟未来机关的人分开了。”

“可你没说过他们被杀掉了啊！”

“当然是为了照顾你的心情才没说的啊！”

“……”

前往公寓的未来机关的人，应该是十神他们那群主力部队的人才对……十神没事吧？

“说起来，叶隐不也是未来机关的人吗？为什么没和其他人一起来公寓啊？”

"哦，我啊——我们是预备部队啦。"

"预备部队？"

"就是在主力部队遭遇不测时，以防万一而编成的部队，像是附属品一样的东西啦。这次主力部队的任务，是前往发出救助请求的某个公寓进行救助，像这种简单的任务，我们预备部队的成员多少也有点提不起干劲——不过，现在看来似乎事情不太简单呐……"

难道说……这也跟"那个事件"有关系吗？但"那个事件"不是已经结束了吗？

到底发生了什么事啊……就算问小花音，也只得到"不知道哦"这样有气无力的回答。

啊啊，好想回家啊。

好想把什么都忘掉，淡然地整理那些黑科技装备就好……

不对，现在才不是说这种话的时候啊！

"总而言之，我们先回到停泊着预备部队直升机的大厦去吧。"

虽然在不知情的情况下被JK给救了……但我好歹是未来机关14支部的叶隐康比吕，才不要一辈子当搞笑角色啊！

【仲岛花音】

我喜欢轻小说。

并不是那种以独特的世界观或缜密的情节为卖点的作品——而是主人公的妹妹或青梅竹马对主人公抱有恋爱感情，整天发起乱七八糟的求爱攻势，也就是世间所谓的后宫类作品，我喜欢这种类型的。

就像是某部轻小说作品的女主人公一样，拥有御宅族的兴趣？不对——

想展现明明有着辣妹的外貌，却能理解御宅族兴趣的自己好可爱？也不对——

理由很单纯，因为在那种轻小说里出现的女主人公身上，我能看见自己的影子。

就算是近亲，只要有爱也能结合的世界——我憧憬着那种世间规则朦胧的世界。

没错，近亲——

我喜欢里昂哥哥。我爱着里昂哥哥。我的整个人生就是为里昂哥哥而存在的。

虽然叫他"哥哥"，不过我跟里昂哥哥并不是亲兄妹。我是他的堂妹，我的父亲是里昂哥哥父亲的弟弟。也正因为如此，里昂哥哥才没有将我作为一个女性来看待。

"怎么说呢。就像你叫我哥哥一样，我也只是把你当做妹妹来看待。所以说，我跟你是不可能发展成那种关系的。"

"才不是不可能的！只要有爱就没关系的！而且堂妹的话在法律上也是OK的！"

"所——以——说，并不是那么回事啦。不关法律的事，而是我这边不OK啦。你想想看，从法律上来说，杀掉猫狗也只能算是器物损坏罪，但猫狗跟花瓶什么的果然还是不一样的吧？我说的就是这么回事啦。我去，我真是超会打比方的。"

"但是——"

"而且我啊，准备高中毕业以后组个乐队，在万人迷的道路上一路向北。像你这样的小丫头我才没空搭理呢。啊，要是当我的FANS的话倒是非常欢迎啦。"

"……"

不管怎样认真地表白，哥哥总是暧昧地回避掉，不肯正面接受——

现实始终不是轻小说——而最可恶的是，哥哥是生活在现实中的人。所以，我也在现实中努力了。

在我初中1年级的夏天——

当时还是初中3年级的哥哥，与舅舅一起来我们家里办事，看到平时我喜欢读的时尚杂志后这么说。

"哇，这妹子真是漂亮得不像话！"

哥哥说的是最近爆红的时尚杂志上的平面模特——而我陷入了绝望。

当时的我是个没有修过眉毛也没有化过妆的土妹子，是与辣妹这种属性距离最远的类别。

但是，哥哥要是喜欢的话那也没办法。

我当天晚上就花掉所有的压岁钱，在网上购买了一整套洋装和化妆品。两天后收到衣服穿了起来，然后有样学样地化了一下妆。

"……嗯哼。"

镜子里的我看起来真棒，超合适的。莫非我获得"辣妹"属性也是冥冥之中的定数？

信心爆棚的我前往哥哥家里，向他展现了自己新的一面。

但是，哥哥瞪大了眼睛，给出如下反应：

"啊？你这什么鬼样子？"

"什么鬼样子……这是辣妹啊！零点在座银吃司寿啊！"

"哈？"

"你不知道吗？辣妹都是这种说话风格的哦？"

"不不不，你绝对是哪里搞错了！"

"哎呀辣妹用语什么的先不管，哥哥是喜欢这种打扮的吧？"

"我没有特别喜欢辣妹啊，喜欢的是可爱的女孩子。只要够可爱，就算只围一条浴巾我也不在意的。啊，只围一条浴巾说不定更好？"

这算什么！说得我好像很不可爱一样！

"我也是很受欢迎的好吧！不敢相信，真是超VB！"

"说起来你的辣妹用语也太老旧了。最近的辣妹才不会用'超VB'这种词呢。"

“我才不想被上了高中还顶着和尚头的哥哥这样说！”

“什……！我也不愿意这样的啊！”

我的形象转变计划彻底宣告失败。

不，不只是形象转变计划。为了跟哥哥结合而定下的所有计划，无一例外全都没有成功过。

然而即便如此——我也非常非常非常喜欢哥哥。

在什么时候什么地方为什么喜欢上的，自己也说不上个一二三来，但要说喜欢哥哥的什么地方，我有信心能举出1亿个。

比如说，在棒球比赛里活跃的哥哥。既是4号击球手又是投手，简直就像漫画中的英雄一样。

2出局满垒9局下半——此时打不中就会在联赛中败退的绝对危机时刻，哥哥一站在击球区里，整个队伍都松了一口气。

而哥哥也就如同大家期待的那般击出了全垒打，然后随便嘀咕着“为啥不跑满一圈不行啊”之类的牢骚，绕场一圈。

真是帅到险些让人晕倒。

另外我还能举出9999万9999个我喜欢哥哥的地方——数字本身当然只是个比喻啦，但我喜欢哥哥的程度，就连这个数字都不知道够不够形容。

因此我向哥哥表白了。

“就是这样啦！哥哥！Love Love！今天也最喜欢你啦！”

“所——以——说，都不知道说过多少回了。我没法把你当做那种对象来看啦！”

“不要啊！把我当做那种对象来看啊！跟我结婚啊！”

“都说了不可能的，或者说我不愿意啊！”

“怎么可能不愿意！哥哥只是还不清楚自己的心意！其实应该是超想跟我结婚的！”

“唉……真是差不多一点。真的都不知道说了多少回了。”

“呜呜呜……”

每次被哥哥甩掉，我都会哭个不停。

从向哥哥表白到被甩，已经完全成为了日常一幕。

“才不是不可能呢！哥哥和我的话绝对会很幸福的！呜哇！我们绝对应该结婚的！呜哇啊啊！”

“啊，真是麻烦。对不起啦。”

而我每次一哭，哥哥虽然都会摆出一副不耐烦的表情，但依然会抚摸我的头。

平时看起来非常粗鲁，但在抚摸我的时候，那只手却是那么温暖而柔软——每次被哥哥抚摸头部，都让我更加爱上哥哥。

我跟哥哥的年龄差2岁，从我第一次在6岁的夏天跟哥哥表白开始，到15岁的冬天为止——向哥哥表白了共计3909次。3909战3909败。

我的恋情无法开花结果。

2章

【叶隐康比吕】

窗户上映射着地狱般的橙色。橙色的尽头是变形的铁骨架，以及真空管发出的清脆破裂声。

我们搭乘的直升机所停泊的大厦，正猛烈地燃烧着——不，正确来说是被放火烧了。

如CG电影般迈向终结的大厦周围，围满了手牵手的小孩子和黑白熊。他们就像是围绕着篝火一样，开心地边唱边跳。

纵火的绝对是他们。

我跟小花音在20米远处的小巷子阴影里，目击了这地狱般的景象。

“……开玩笑吧。”

“……是就最好了。”

看来似乎不是我的梦境和妄想。

火苗已经窜到了最上层。同僚们没事吧……

“……对了！”

为了确认他们的安全，我从西装口袋里掏出了手机。然而没有信号。

那么就靠未来机关常用的小型通信机——然而也收不到电波。

“大概是有妨碍电波吧？”

“不勒个是吧……”

“我也不清楚啦，不过一般来说会是这样的吧。”

小花音的声音非常冷淡，简直就像是看着别人遭罪而事不关己一样。

然而我无法跟她这种轻快的态度产生共鸣，当场“扑通”一声跪了下来。

“这是要我怎么办啊……”

直升机不能用，也无法跟同僚取得联系……这简直就像是坐等被黑白熊杀死一样嘛……

“总而言之啊，太阳差不多也落山了，今天得找个安全的地方过夜吧？”

“哪还有什么安全的地方哦……”

我蜷起身子，然后小花音掏出骇客枪来摆好架势。

“我是说靠这个保证你安全啦。”

“……”

的确，对于小花音来说是轻而易举的吧。

来到这里的路上遭遇了4头黑白熊的袭击，全部都被小花音用骇客枪给打飞了。她似乎有着狙击的才能。

“好啦，你就心一百个安吧。赶紧找个睡觉的地方。”

“你真是个好人……我能遇到小花音真是太棒了……”

泪水喷涌而出。

“喂喂！一把年纪的大叔可别哭啊！”

“说‘超VB’这个词Low爆了真是非常抱歉啊啊啊！”

“都说了我不在意的啦！”

总而言之，为了找今天睡觉的地方，我跟小花音来到了大道上。这里坐落着带有电影院和运动场馆的巨大购物中心，今天睡觉的地方就决定是这里了。

大概是电力系统出了故障，店里是半停电状态。为昏暗的楼层照明的，是“啪嚓啪嚓”闪烁着的电灯。色彩鲜艳的杂货和文具，在黑暗中一明一暗。

“小、小心点前进哦。”

“事没事没，交给我啦。”

令人安心的话并非夸夸其谈，小花音以华丽的动作，将店内所有的黑白熊一扫而空。

只能以“舞蹈”一词来形容。

“你究竟是什么人啊？”

“什么人……不是说过了吗？微不足道的棒球部的Ger–mana。”

“微不足道的棒球部的Ger–mana，拥有这么夸张的身体能力才奇怪吧。”

“嗯——那么，换一种说法吧。微不足道的棒球部的Ger–mana，兼，跟踪狂。”

“哈？”

“哎呀，这根本无关紧要吧。比起这种事来，你肚子不饿吗？”

的确我除了早上的三明治以外还什么都没有吃过。于是我们前往B1的食品超市，适当地确保了一些食物，然后来到了4F的家具・寝具卖场，坐在排列整齐的床上，一边进食，一边整理至今为止发生的情况和往后的打算。

“你说塔和市变成这样，是因为小孩子们发起的恐怖袭击吧？”

“嗯，是这样的。”

“为啥那些小孩子要干这么恐怖的事？而且，为啥他们操控着黑白熊啊。”

“不清楚。虽然那些看着像干部的小孩子们说着‘要制造我们的乐园’什么的，但还是摸不着头脑。就算询问在街上游窜的小孩子，他们也只跟同伴说话……另外黑白熊那方面我也完全搞不懂。唉，总而言之肯定不是什么好事就是了。”

不是什么好事，这就是现在惟一的情报。这跟什么都不知道也没啥两样啊……

“啊啊啊啊！真是搞不懂！”

忍不住大声嚷嚷了起来。而与这样的我相反，小花音则是冷静地开口询问：

“说起来，未来机关到底是什么啊？”

“所以说，我们是为了将世界从绝望之中重建起来——”

“不是那个，我是问关于这把骇客枪的事。”

“嗯？你的意思是？”

“在与叶隐碰面之前我自己试了试，这把枪并不是对所有机械都有效吧？但是对黑白熊却是有效的。未来机关这次的任务不是去救助公寓里的人吗？既然如此，为什么会特地带上这种对黑白熊有效的武器？难道是一开始就知道黑白熊会出现？”

说话方式虽然有点奇怪，但小花音似乎是直觉敏锐的JK。

“为啥对黑白熊有效吗……这一点我也觉得很不可思议。”

“为什么未来机关的你会觉得不可思议啊。”

“因为骇客枪并不是对黑白熊的专用武器，而是为了对抗塔和机械而制作的武器啊。”

“哈？”

其实关于骇客枪的情报是被下了缄口令的，不过现在就不管了吧。我开始讲述起骇客枪的设定。

“我跟你说的这些可不能外传。我们查到塔和集团的上层可能跟‘超高中级的绝望’有勾结。因此未来机关很早就开发了对塔和机械用的武器，并静观其变——既然对黑白熊有效，说明就是这么回事啦。”

“莫非……”

“啊啊，既然骇客枪有效，就说明塔和集团很有可能参与了黑白熊的制造……”

“引发恐怖袭击的，并不是小孩子，而是塔和集团吗！？”

“这可不清楚。只能说，这种可能性不小。”

“啊哈哈哈哈！吓死人啦！”

就像是开玩笑一般嚷嚷着，小花音一倒头躺在了展示用的床上。

她这种乱来的反应，也不是不能理解啦。

完全没有现实感。

现在我们所处城市的最顶层竟然与“绝望”有所勾结，就算突然听人这么说，内心还是很难相信的。

“总之，这些难懂的东西就到此为止。说得我自己头都晕起来了，明天搞不好会头痛。”

“是吗？我的脑容量还完全足够的。”

“那么应该还有其他需要考虑的事吧。”

“其他需要考虑的事？”

“我睡你旁边没问题吗？要不我去其他楼层也可以。”

“难道你磨牙声音很厉害？那我倒是希望你能稍微离远一点。”

“不是这么回事啦……该怎么说呢，那个，就算是紧急情况，孤男寡女待在同一屋檐下过一夜，你就没有一点警戒心吗？我说的就是这种理所当然的事啦。”

“啊啊，那个没问题的啦。我虽然看起来瘦，但其实意外地很有肌肉。即使有个万一，把叶隐弄成花瓶什么的还是轻而易举的。”

“那个……你是准备在哪里插什么花？”

“那当然是菊——”

“果然还是不要听好了！”

哇啊……一不小心想象了一下自己被当成花瓶

的样子……

看到我被小花音的想象力吓得脸色发青的样子，当事人呵呵地笑出声来。

“啊哈哈，不是你自己来问的嘛。”

“这种时候问这样的问题，是男生的礼仪啦。”

“喔，意外地挺绅士嘛。”

“不过说真的，我可没准备对你动手动脚，你就安心吧。我的占卜也是这样说的。”

“占卜？”

“啊啊，没跟你说过吗？我有占卜的才能。”

我的占卜有三成几率正确。无论是有意识还是无意识，出现在脑海中的鲜明印象，会有三成的几率成为现实。我的才能就是这样的。

“多亏”了这样的才能，我才得以进入希望峰学园。而能成为未来机关的正式队员，大都也是因为有这项能力。

听了我自豪的说明，小花音“啪”地一声从床上弹起上半身，双眼闪耀着光辉。

“占、占卜！？叶隐你会占卜吗！？”

“哦！无论怎样的未来都能为你清晰地指示出来！大概三成的几率。”

“三成？这几率挺微妙啊？”

“完全不微妙好不好！的确作为正确率来说不能算高，但一旦成功的时候，现实就会按照我所讲述的超详细的过程那样逐步发展！”

“那个不叫占卜，而是叫未来预——”

“这个就不要说出口了嘛！”

“啊哈哈，不管怎样都好啦，来占卜一下我的未来吧。”

果然。小花音双眼放光就是这么一茬。女生和孩子特别喜欢占卜，但她们通常也没什么钱，对我来说并不算很好的客人。

“占卜是可以啦，不过费用是1次10万元，绝对不少一分钱！”

一般的客人这个时候都会咂一咂舌头，然后乖乖退开——

“嗯，那就说定了。”

小花音把一叠钱放在了我坐着的床上。

“……哈？”

“不够吗？”

“倒也不是啦——”

我以迅雷不及掩耳之势将钱捏在手里，往大拇指上抹了点唾液，以音速开始点钱。

“1、2、3、4……”

没错……不多不少刚好10万。

“呃……为啥女高中生会有这么大笔钱啊。”

“啊，你一定在想象着援交之类的下流事吧？的确我的外貌看上去似乎是会做这那种事的人，但完全不是这么回事。叶隐你真是的，不要光凭外貌来判断一个人啊。”

“那，那又是为啥有这么大笔钱……”

“很简单啦，我的爸爸算是个有钱人。这里说的爸爸可不是那种给你公寓住或给你买包包的那种情人，而是字面上的亲爸爸。你知道的吧？TAT电视台，我爸爸是那里的高层。”

TAT电视台，拥有全国范围的广播网络，国内最大级别的电视台……如果是那里高层的女儿，的确拿出10万元也不算什么奇事吧。

“哎呀那些都不重要啦。来占卜一下我的恋爱吧，我未来的恋爱情况。”

“交、交给我了……”

暂时无视TAT电视台这个冲击性的单词，我从包里取出八卦盘、水晶球、塔罗卡等等占卜道具。

“好厉害！超专业的啊！到底用哪个来占卜？”

“哪个都不用。我的占卜是依靠灵感的直觉型占卜。”

“……哈？那你带着这些玩意儿是干什么？还不如说，你把它们拿出来是要干什么？”

“好不容易买来的，占卜的时候都不拿出来岂不是太浪费了吗！”

“稍微觉得你有点不可信了啊……”

“什……闭嘴好好看着！我马上就给你占卜！”

就像是要将脑细胞压缩起来一样聚集着力量。然后从内侧，一股力量加倍返还的感觉向我袭来。

我看到了小花音的未来。

“在朝着宽广庭院的走廊上，小花音正与命中注定的男性在喝茶！”

说完这句话，我赶紧将钱收到了西装的口袋里。

“万、万一没中，这占卜费用也是不会退还的啊！”

“那无所谓啦……”

这样说着的小花音脸上，不知为何出现了忧虑的表情。

“嗯？怎么了？”

“不是啦，我想刚刚的占卜肯定是七成那边——就是没中那一边的。”

“你、你凭什么这么说！果然是想用这个理由当借口，从我这里拿走一倍以上的钱吧！？”

“都说了不是那样的啦！”

“那你到底是什么意思啊！”

“因为……怎么说呢，那个……我命中注定的人已经死了。”

“哈？”

“哎呀没事啦。占卜本身还挺有趣的。”

然而小花音的脸上根本不是“没事”的气氛，怎么看都是一脸的不满。继超VB之后，我又踩到什么地雷了吧。不，比起这些来——

TAT电视台！超有钱的！

“仲岛花音小姐！”

“怎么突然毕恭毕敬的……”

“你肩膀酸不酸啊！？”

“倒是不酸啦……”

“喉咙渴不渴啊！？”

“所以说你到底哪里撞邪了！？”

“关、关心妇孺不是非常正常的事情吗！因为知道小花音是有钱人就开始献媚这种低俗的想法，我可是一丁点都没有！”

“喔。”

“才没有说谎啊！我可以向印度的迦尼萨神起誓！就是那个长着大象脸的！”

“为什么要选那么远的神起誓啊……”

“那、那个嘛……”

当然是因为对身边的神说谎会良心不安啊。

我打的算盘是让小花音——确切来说是让小花音的爸爸来负担我那800万的外债。除了这个方法以外，我也想不到其他办法来偿还了。如果能让小花音前往塔和市外面避难，作为谢礼收下800万的礼金，也并不是不可能的。但是，现在我不能跟小花音定下这个约定，要是被她本人拒绝了，那可就竹篮打水一场空了。像这种交易，用先斩后奏的方式会更容易成功。

“我可是将你女儿从化为死亡之街的塔和市安全救出来了。你应该懂我意思吧……？”

就像这样。

就像这样，我能从小花音的爸爸大人那里获得800万。为此，我也得像年长者一样引导小花音。就没有什么帅气地救出她的方法吗。

“嗯——”

正当我皱起眉头绞尽原本就没有的脑汁思索的时候，小花音这么说道：

“我刚刚想到啊。塔和市不是填海造出来的陆地吗？那么从大桥处应该就能离开这里吧？啊，我去，莫非我是天才？”

“那、那正是我刚刚想说的！”

“……哈？”

“还不如说我刚好就想要说这句话！想要说的就跟说出口的没啥两样，所以小花音就是按照我的提案，前往大桥那边的！”

“……搞、搞什么啊。”

“对吧！？”

“喔、喔……”

船到桥头自然直。没错。

【仲岛花音】

我一直都在追赶着里昂哥哥。

小学初中高中，我都追随着哥哥进入同一所学校——

为了在近距离观看哥哥的比赛，而成为了棒球部的经理——

但我指的并不是只有这些比喻层面的东西，在现实中我也在追赶着哥哥。

放学后的班会结束后，立刻火速埋伏到能看到校门的树下，等待着哥哥出来——

因为哥哥是周围公认的花花公子，所以基本上都是跟女生在一起出现——我就这样跟踪着他们两个人的约会。

理所当然的，一开始不会那么顺利。

跟踪说起来简单，实行起来却很难。想要靠近一点观察吧，又害怕被哥哥发现而吓得驻足不前——结果就是距离拉得太开而跟丢了两人。像这样的错误重复发生过好几次。

“这样下去不行……！”

为了成为完美的跟踪机器，我强迫自己进行严酷的锻炼。

跑步、深蹲、空拳练习、意象训练……经过半年左右的锻炼，我完成了对自己的改造——获得了大概能够空手撩倒路边野狗的身体与战斗能力。

我将这些全部活用在了对哥哥的跟踪上。

哥哥与女人手牵手，哥哥与女人一起用餐，等等等……所有的一切，都在不暴露的情况下监视到了。

偶尔也哭了。

虽然很想对哥哥施以制裁，但哥哥并没有做错任何事，结果通过锻炼获得的身体能力，也仅仅只使用在跟踪方面。

从来没有做过出声干扰、或是妨碍约会的行动。因为不想被哥哥讨厌。

所以我总是流着泪，由始至终地跟踪着哥哥与不认识的女生，然后被两人幸福的气场晒出泪水来——

啊啊，羡慕死了我也想跟哥哥像那样牵着手约会啊啊啊啊啊啊啊啊！

……就像这样自己一个人颤抖着。

——原本应该如此的。

那是我升入高中1年级的夏天。哥哥来到我家里对我说：

“你有在跟踪我吧？”

差点以为心脏要从嘴里跳出来。我尽量装着平静，对哥哥说谎：

“……讨厌啦，哥哥你在说什么啊？”

“说什么，说的都是真事吧。别装蒜了。”

“……”

——全完了。

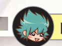
我被哥哥讨厌了。

跟踪什么的说起来都恶心。完全会被当成恶趣味轻小说中那些病态的女主人公吧。

认识到这样的现实时，我的眼眶里瞬间充满了泪水。

“感觉到自己受欢迎倒是不会不爽啦。但你不觉得难受吗？”

“哈？”



“所以说不难受吗？看我约会什么的。”

“……”

哎呀呀呀呀……？

看来哥哥似乎并没觉得我恶心的样子。我的恋爱还没完结的样子。而且“不难受吗？”这种问法，似乎反而是在关心我的样子。

一瞬间想像青蛙那般跳上去抱住哥哥，不过还是忍住了。难得哥哥正在关心我，单单像个恋爱喜剧那样以美妙场景终结岂不是太浪费了？于是我发挥出十成的演技，也包括了遮羞的意义在里面，这样回答道：

“那、那当然是难受的啊！但是因为不想被你讨厌，所以才仅仅只是跟踪而已啊！”

哥哥并没有被我的演技牵着走，而是以一如既往的步调挠了挠他的和尚头。

“唉，这样的话我也不好受啊……”

“跟踪什么的忍一忍就好了嘛！”

“不是那边，我说的是看你难受我也不好受的意思。啊，我去，我是不是有点温柔过头了？”

“……”

这个反应……虽然不知道是什么契机……难道说哥哥变得喜欢我了？我的感情已经传达到了？莫非照这个节奏，我马上要被表白了？

心脏开始加速跳动，来吧来吧罗曼蒂克。

然而得到的却是这样一句话。

“要不要来赌一赌。”

“……赌一赌？”

什么啊不是表白啊……

虽说禁不住暗地里叹了口气，不过哥哥做出坚决反对以外的反应，这还是头一遭。我们之间的关系确实有再前进。

“如果你赢了，我会考虑将你看做恋爱对象。”

“真的！？”

“啊，如果你赢了的话。”

“赌什么！？”

“你能否投出时速160公里的球。”

……哈？

“如果你能投出我这种水平的超高速球，我就考虑将你看做恋爱对象。”

“……要是投不出来呢？”

“投不出来吗……那就在投出来为止，禁止向我搭话吧。”

“……”

160什么的一般来说不可能的吧……

当时我也很正常地产生了这种想法，但是……

“嗯，我知道了！”

我跟哥哥赌了。

该怎么说呢，当时的我认为在爱面前是没有不可能三个字的。Love is all。既然我这么爱着哥哥，而我体内也流淌着跟天才棒球选手的哥哥同样的血，肯定办得到的吧。

就像这样，我太小看棒球了。直到实际投过一次硬球，我才察觉到自己的天真。

时速连100公里也没达到自不用说，就连好球区都投不进去。

我终于发现……被算计了。

果然哥哥还是认为我既恶心又聒噪吧，堂妹竟然是跟踪狂什么的，简直令人难以置信，不如去死好了啊。

所以，哥哥是为了跟我断绝关系，才装作不经意的样子丢出了这样的难题。

就跟一休师傅的那个一样。

“把老虎从屏风里赶出来吧。”

一休师傅倒是靠自己的聪明机智把难题解决了，但现实既不是轻小说也不是日本老故事。

“那么，就请拿连妇孺也能投出时速160公里的硬球出来吧。如此一来，我就为你展示投出时速160公里的超高速球。”

像这种应对当然也不可能让哥哥佩服得五体投地。根本不是那样的世界观。

这种赌约怎么可能成立！

当然也有想过像这样提出抗议，但是我并没有去实行。

一想到不惜使出这种损招也要跟我断绝关系的哥哥的心情，心中就如同被刀割一样。已经被哥哥讨厌到这个地步了，可不想连自己都开始讨厌自己。

不过，我也没有放弃。

时速160公里，投给你看啊！

说到底，要跟如此讨厌我的哥哥结合的未来，原本就已经跟奇迹差不多了！为此就算引发一两个其他的奇迹，我也是不会犹豫的！

“上啊！”

一边注意到这是不可能的，一边理解到这是不可能的，一边每日每夜练习着投球。

完全没有进步。

想要投直线，球就会偏向左边。按角度调整后往右边投，就会更进一步偏向右边。彻头彻尾的没有才能。

桑田家的棒球才能，肯定是全部都集中到哥哥身上去了。

哥哥之所以天才般地擅长棒球，正是因为我绝望般地不擅长棒球。

就算如此我也每天进行练习。风雨无阻地进行练习。明明是棒球部经理却在进行练习。甚至被班上同学冠上奇怪的绰号也还在进行练习。然而没什么用，完全没有丝毫进步。

（未完待续）

游戏万花筒

GAME KRLEIDOSCOPE

龙珠雷达手表

乌冬 提供

为了纪念剧场版《龙珠Z复活的F》上映，官方和著名手表品牌西铁城合作，推出了这款龙珠雷达风格的手表，限定5900个，售价为39800日元。合作的手表款式为英迪派，在表盘上可以清楚地看到“INDEPENDENT × DRAGONBALL Z”的字样，并且下方还有一个四星球模样的秒表；背面则印有每只手表的编号；手表的外盒也是特别定制的，印有《龙珠Z》Logo，并且还有展示用的透明弧形部分，显得相当大气。如果是《龙珠》的FANS，要不要为自己的童年买个单呢？



白菜：接近2000RMB，说贵也不算贵，就是不太适合女生佩戴……



提供

直到染至苍蓝！《苍翼默示录》× “Pasela Resorts”！卡拉 OK+ 美食联动！

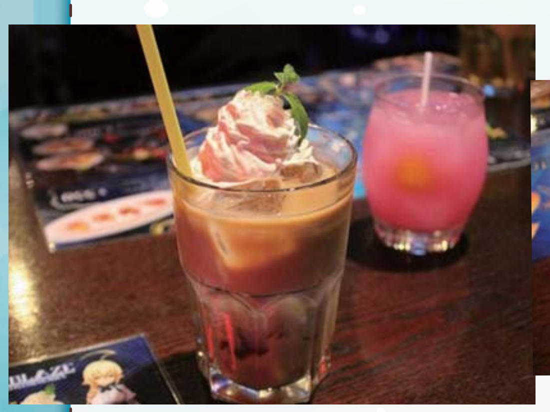
5 月 12 日 ~ 6 月 14 日期间，Arc Syetem Works 与卡拉 OK 连锁店 Pasela Resorts 进行合作，推出了《苍翼默示录》主题的卡拉 OK+ 美食联动。之前两家曾有过《罪恶装备》主题的联动，并取得了不错的反响，这便成为了两家的第二次合作。

卡拉 OK 的合作在上野的一家、秋叶原的两家都有实施，而美食咖啡厅的联动仅在秋叶原电气街一家。咖啡店内的装潢完全是《苍翼默示录》的世界：墙上贴有角色的大幅海报，座位设置有四人席位和吧台的单人席位，照明偏暗也给人一种成熟的感觉。而店内还摆有系列最新作《苍翼默示录 刻之幻影 扩张版》的试玩机，可供食客们交替游玩。



▲本文中提到的店铺位于秋叶原电气街，地上为卡拉 OK 包厢，地下 1 层为联动的主题咖啡厅。（嗯？招牌上竟然还有《MH》的广告？）

店内的菜单自然也跟《苍翼默示录》脱不了干系，各个角色都有相应的主题餐点和饮料，甚至还有《苍翼异闻录》角色的相关餐点。在店员们的精心料理下，就连 Noel 的毁灭级餐点，也有着相当美味的口感哦。不知国内的玩家以后是否有机会体验到呢？


◀来自《苍翼异闻录》女主角 Es 主题的“焦糖布丁饮品”。


▲天妇罗鸡蛋乌冬。众所周知这是系列主人公 Ragna 的心头好，在咖啡店中以冷乌冬的形式呈现。



▲ Noel 的“死亡蛋糕餐点”。第一眼看上去的感想是“这玩意儿能吃？”然而真的很好吃，真是神奇啊。



▲ Rachel 的“下午茶套餐”，真是相当高贵啊。



◀从左到右分别是 Jin 的“炼狱冰夜”、系列主题“染至苍蓝”、以及 Tager 的“黄金 Tager 能源饮品”。

▲还有游戏中经常提到的 Litchi 谨制肉馒头。这些真是咖啡店应有的食物吗（笑）？

◀ CELICA 主题的柠檬香草苏打。

《混沌之子》& 咖啡厅联动活动

阿鲁 提供

为了给 6 月 25 日发售的 PS4/PS3/PSV 版《混沌之子》预热，女仆咖啡厅“めいどりーみん”从 6 月 19 日 ~ 6 月 21 日期间开展了与《混沌之子》的限时联动企划，在涩谷、秋叶原、名古屋和大阪的四家店铺中，会向顾客们展示游戏插画、播放动画并提供与《混沌之子》的联动美食。店内除了会贩卖每个角色的印象饮料，在涩谷店还能品尝到以描写“事件”为题材的食物。

以游戏中的事件命名的食物



◀别看这里（こっちみんな）咖喱饭

▼漏音(音漏れたん）冰淇淋

◀烤得好（上手に焼けました）套餐



▲命运之妄想触发？否定肯定咸饼干？

角色印象饮料



▲宫代拓留



▲来栖乃乃



▲有村雏绘

▼久野里澪



▼山添宇纪



▼香月华（附鱿鱼脚）



编看编享

栏目主持 白菜

最近生活过得不太充实？捧起掌机不知道玩什么？在电脑前不知道干什么？为了这样的你，小编们会在这个栏目中分享自己最近喜欢、沉迷的美妙事物。不看不知道，一看吓一跳，说不准谁的爱好，就能成为各位闲暇时光中意想不到的调剂呢？



《HKT48全国巡演 全国统一还没结束 番外篇 in 台北＆香港》——HKT48幻之海外演唱

推荐人群：48系家族FANS、偶像文化爱好者



HKT48作为48系家族里成立时间最短的团体，巡演也启动得比较晚，不过凭借着优秀的舞台质量以及成员出色的表演力，巡演获得了很好的口碑，所以自启动以来就不断在加演，巡演范围也和团体的人气一样在不断扩大，从原来的日本九州地区扩散到日本全国，再扩散到海外的台湾和香港。之所以说是幻之演唱会，是因为近年来随着48系家族人员数量的不断膨胀，导致公演成本增加，一般的单独海外公演都很难实现，更别说巡回公演了，像这次这样先后来台湾和香港可以说非常难得。当然当地的粉丝也是期盼已久，所以巡演的门票一经发售就瞬间被抢购一空，抢不到票的粉丝就只能羡慕嫉妒恨了（乌冬也是其中之一）。不过好在这两场公演都于4月推出了DVD/BD，总算是给没机会亲临现场的粉丝用来解馋。

台湾是这次海外巡演的第一站，因为

是HKT48首次的海外公演，所以官方下了很多心思。首先是全员出演——一般巡演都只有一部分的成员参与，像这样的全员出演还真是特别待遇；二是在台北101举办了前夜祭——前夜祭相当于小型的演出，当然也是全员出演；三是为台湾粉丝特别准备的歌单，除了有48系的人气歌曲外，还加入了突出日本文化的和风舞蹈和和风版的《飞翔入手》。不过最让人吃惊的，还是成员演唱了台湾本土乐团五月天的歌曲《恋爱ing》，当然她们唱的中文八成都是听不懂的（笑）。

香港公演排在台湾之后，虽然没有了前夜祭和全员出演的待遇，但也是特别的歌单，而且在其中一个MC部分时还特别允许台下的粉丝拍照，由于一般演出都是禁止拍照的，而且这次还是成员摆好Pose让粉丝拍，光是这一点就值回票价。



DVD/BD除了两个巡演外，在特典里还收录了去年年底在日本舞浜圆形剧场的公演，这个剧场的特点在于观众席环绕着舞台，可以从一些一般公演所没有的角度来观看演出。另外光盘的花絮也不可错过，从粉丝接机到成员在本地吃吃喝喝，再到彩排和后台等，看点不亚于正篇哦。



一食入魂——《食灵妙探》

推荐人群：食客、美式幽默爱好者、异能战斗系漫画读者



这年头自诩“吃货”的人可谓是铺天盖地，仿佛人生除了吃就没有别的意义。一般人先按下不表，至少对于接下来要提到这位角色来说，“吃”绝对不是什么开心的事。

朱东尼（Tony Chu），来自美漫《CHEW》（国内译作《食灵妙探》）的主人公，是一名食灵者。食灵者吃下任何东西时，都能感受到与其相关的所有事情。比如他咬一口苹果就能得知苹果在哪里生

长，被喷洒过什么农药以及何时被采摘；而他吃下汉堡时，就能感受到用来做牛肉饼的那头牛的生平，包括被屠宰的瞬间。在众多食物之中，只有甜菜头能够无效这种神奇的能力，所以我们的主角终日只能用甜菜头充饥。



然而他的这个能力并不缺乏发挥的机会。原本身为警察的朱东尼，会在办案的过程中啃食嫌疑犯的血肉来获得线索，而被调到FDA（美国食品药品监督管理局）成为特工之后，坏心肠的上司更是三不五时端出在调查过程中发现的各种腐烂发臭的物体让老朱“感受”一番。好在本作夸张的画风，让读者不至于看着这些场景吃不下饭。

如果单纯抽取主线出来看的话，漫画讲的是“三个食灵者互相制约争斗，寻找美国政府发布的禁鸡令背后的真相，同时将地球从来自宇宙的威胁中争夺出来”。然而，作者在漫画中融入了大量恶搞和致敬的要素，经常以倒叙、插叙或多线展开的方式来描绘，角色各自的故事互相交织穿插，且过去的小细节会成为日后的大伏笔，这种巧妙的剧情安排使得故事一点都不枯燥。

除了食灵者之外，大量拥有食物相关能力的角色在剧情中粉墨登场。像是能够把味道化成文字，让每一个阅读者感觉自己正在享用同一种食物的描味者；咀嚼或吞咽任何活着的东西时，就能预见其未来的噬见者；利用巧克力能够雕刻出任何他所想要模仿的东西，甚至包括激光枪的巧克力塑形者等等。还有食忆者、食强者、食语者、食绘者、食诱者等适合吃货的能力出现，充分展示了作者丰富的想象力。



▲作品中不乏荒诞不羁的表现，男主角嗑药后便进入了童话世界。

不过对于虫某来说，追一部作品的关键往往是里面有没有某种奇怪的动物。所以在这里我要向各位读者隆重介绍战斗鸡中的战斗鸡——POYO！大概没有一部作品能够把一只机械化的斗鸡捧到如此的高度：在主线中它往往是每一次特殊行动的最后王牌，能够瞬间秒杀敌方所有成员；在剧情回归到人类角色身上时，也会时不时穿插POYO在世界各地拯救地球的镜头；而POYO甚至还有专属的番外篇，讲述其征服地狱、解决国际危机、穿越到image comic旗下的其他作品（《行尸走肉》、《再生侠》等等）中称王的过程。即使苦大仇深的男主角和各路吃货提不起诸位看官的兴趣，也可以去见识一下这只战斗力爆表的雄鸡。





如何去创作独属于你的故事？——《荒木飞吕彦的漫画术》

推荐人群：荒木大神粉丝、创作者、脑洞复杂得记录不过来的奇思妙想多发症患者



但凡喜欢日本热血少年漫画的读者，想必都听过荒木飞吕彦这个大名。荒木老师的代表作“《JOJO的奇妙冒险》系列”自1987年连载至今，已度过了整整28个年头。该系列是名副其实、经久不衰的神作。在这漫长的28年里，荒木老师那天马行空的想象力不曾衰竭，漫画中光怪陆离的世界观、角色设定以及带有“异色”风格的热血剧情，始终牢牢抓紧了读者的心。

然而很少人知道的是，荒木大神也写过几本“理论书”，以浅显易懂的文字与例子向读者陈述他对艺术的理解。这次要向各位推荐的，正是在今年4月17日出版的《荒木飞吕彦的漫画术》。书中，荒木老师以平实具体的文字，把“角色”、“故事”、“世界观”与“主题”统称为“漫画的基本四大构造”，再分门别类，巨细无遗地向读者展示一个全新故事的创作过程与项目。

细读全文，就会明白这不单单是漫画的四大要素，而是“创作”的“四大要素”。漫画、动画、小说、游戏文案……统统能套用此书的大项。如何设计全篇的第一页，勾起读者的好奇，继而捧书读下去；什么是主角的“黄金之路”，什么是反派角色的“魅力”；人气作品的“王道”是什么；如何设计“世界观”；奇幻世界与现实的“距离感”；故事的“主题”即作者的哲学；不能刻意去谱写所谓的“人类赞歌”……可以这么说，倘若你的脑中已经有一个模模糊糊的印象，却始终无法系统有序地将其全貌记录下来，那么只需按照这本书所列的内容，一条一条仔细补完，坚持到最后，你一定能够设计出独属于自己的世界与故事。

除此之外，书中还融入了许多荒木老师自身的真实经历。在数十年漫长的漫画生涯里，他犯过什么样的错，他遇到什么挫折，他如何设计出空条承太郎这个角色……这就像一位走在创作大道最前列的老前辈，正手把手地告诫后辈如何规避前路的重重阻碍。

荒木老师始终坚信，“漫画就是最强的‘综合艺术’”，而这本书，正是一本通往“荒木流艺术”的创作工具书。

游人望远镜

不知不觉2015已经过去一半。年初的目标和期望，如今站在中点看看，又作何感想。其实无论怎么想，日子始终一天天过，只是定下了目标，会比较切实地知道哪些路不应该走。好，下面就带着这样的心情，一起透过“游人望远镜”来眺望远方吧。

栏目主持 | 虫无兮

石井次郎



《428》监制，《时间旅人》制作人



和香川女流的大将一起参加“《大逆转裁判》×‘密室逃脱’活动《伦敦大法庭杀人事件》”的预公演并进行挑战。与至今为止的密室逃脱游戏不同，是一场充满了悬疑气氛的杰出公演。石井则一如既往地逃脱失败（泪）。

注：“香川女流的大将”即棋士香川爱生。

6月24日

果汁：真羡慕玩密室逃脱的，我不是逃不出去就是不敢玩。

白菜：看来不擅长密室逃脱的不止我一个。

阿鲁：“《逆转》×逃脱系列”貌似难度都不低，好想去现场体验一次。

巧舟



Capcom游戏制作人，代表作“《逆转裁判1·2·3》”，最新作为《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》

令人惊讶的是，100年前居然就有这么优秀的纸质和印刷。而且，让人无法移开视线的竟是广告……通过它可以得知伦敦当时流行的东西，真是引人入胜……（还可以看到《三名同姓人》呢）

注：《三名同姓人（The Adventure of the Three Garridebs）》为福尔摩斯系列小说其中一篇。

6月25日



果汁：纸质产品的安定感真是难以被取代啊。

库玛：瞬间懂了！原来这就是《大逆转裁判》周配信DLC杂志的原型！

山本正美



SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

E3最后一天，由日本工作室主办的派对，邀请了全球工作室的众多工作人员。究竟是什么维系着我们呢？性别、种族、年龄。和这些东西完全无关。我们是因为游戏才走到了一起。

6月19日



昴星团：看完最后一句话，默默地看了一下周围的同事……迷之感动。

虫无兮：我们这边不是靠互黑、嘴炮和打牌来维系的吗？

松山洋



CyberConnect 2总裁，代表作有“《.hack》系列”和《乔乔的奇妙冒险ASB》



包下了整个新宿帕塞拉的跨业种交流会开始啦！游戏、动画、演员、电视业，什么人都有！真是够了。

注：帕塞拉为日本著名连锁卡拉OK。

6月20日

阿鲁：销魂的姿势，和善的眼神。

昴星团：看着照片总有种白金之星下一秒会跳出来给一拳的错觉，姿势和气场都太像了。

库玛：虽说人靠衣装，但这么看下来，还是气势（和颜艺？）最重要。

志仓千代丸



Mages.社长兼游戏制作人。代表作“《命运石之门》系列”，最新作为《混沌之子》和《命运石之门0》

明明磁铁就在身边随处可见，却至今还未能解明引力的真相真是难以置信。干脆挖条地缝躲起来算了……要是这样一来发现在地球的正中央埋着计算机控制的电磁铁的话要怎么办啊，人类。

6月30日

白菜：那就把自己揍醒，提醒自己该起床上班了。

胧月：“未知”里除了不安，不是还有期待和乐趣么？

库玛：音乐王子想的东西有点深奥啊。

小高和刚



隶属Spike Chunsoft游戏制作人，负责“《枪弹辩驳》系列”剧本

在老家打开写着“宝物”的箱子然后发现确实是宝物。

6月21日



白菜：时光胶囊么，年幼时的回忆。

果汁：一箱子肉色的宝物。

阿鲁：有好多……肌肉男。

昴星团：不知为何看着这些玩具却想到了摔♂跤。



真田幸村一直被塑造成“《战国无双》系列”的主人公，而从《Z54》公布真田信之转正开始，哥哥的形象会如何塑造就成为了关注的焦点。如今三款作品已过，信之在玩家间得了个“弟癌”的外号（笑），本辑专栏就围绕哥哥展开。顺便推荐一下，喜欢真田家故事的话不妨去阅读池波正太郎撰写的《真田太平记》，全书12卷看完非常过瘾。

家与国之栋梁·真田信之

历史记载：冷静沉着的信浓狮子

历史上真田信之的名气远远不如享有盛名“日本第一兵”的弟弟幸村，以及被称为“表里比兴者”的父亲昌幸，其实他同样继承了真田家的出众战略头脑和过人才气。

身为真田家的长子，信之在幼年时就被送到武田家作为人质，直至武田家灭亡后他才回到父亲身边。1582年，北条家向真田家的沼田城进军，年仅17岁的信之担任大将率领800骑驰援手子丸城，然而却晚到一步，城主大户真乐斋已经自尽，城池也被攻陷。面对由富永主膳率领的5000名北条军，信之并未就此退兵，反倒是派唐泽玄蕃出阵挑衅，将敌方的先锋部队引入伏兵的包围圈一举歼灭。不愿损失兵力的北条方面开始选择守城，信之又很快发现北之丸的警戒最为薄弱，遂派出工作部队，成功入侵后四下放火并散布“有叛徒”的谣言，导致北条军陷入混乱自相残杀。信之则趁机亲自率领50人组成的敢死队突入敌阵，最终仅用一天时间就夺回手子丸城。即使是身为敌将的富永主膳都对信之出色的指挥大加称赞，年纪轻轻的信之很快就成为了昌幸的左膀右臂。

在1585年与德川军交锋的第一次上田城之战中，昌幸巧妙地将敌军的主力部队引入上田城，就在对方突破大手门之际，真田家埋伏在城中的伏兵迅速展开突袭，一时间弓箭、铁炮齐射，即使是百姓也朝着敌军扔石头，让德川方面陷入混乱。随后信之率领着户石城的800名士兵截断了德川军的退路，并与矢泽赖康合兵一处展开追击，腹背受敌的德川军四散逃窜，溺死于神川的士兵无数。此时幸村还在上杉家当人质、并没有机会参战，而真田家活用地利优势的战法得到了德川家康的高度评价。不久后家康就将本多忠胜的女儿小松殿（稻姬）嫁给信之，对真田家采取怀柔的态势。

1600年，丰臣政权在秀吉、前田利家

相继离世后风雨飘摇，决定天下大势的决战在即。真田昌幸、幸村决定援助石田三成，而信之则留在德川方面——最后无论哪一方获胜，真田家都能存续下去。第二次上田城之战就在这样的形势下展开，乱世中父子、兄弟兵戎相见的情况比比皆是，但终究不免令人心酸。在大坂之阵结束、天下已定后，真田信之成为信浓13万石的大名，真田家族也在他的维系下枝繁叶茂。直到1658年信之才安详离世，享年93岁。

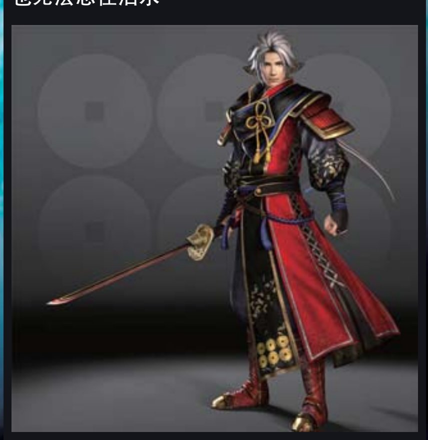
游戏形象：守护真田血脉的枝干

与游戏中满腔热血的真田幸村相比，真田信之总是一副冷静沉着的姿态。《Z54》的“武田之章”彻底成为了真田兄弟的成长史，信之、幸村在人质期间从武田信玄身上学到了许多，除了战略外，也有兄弟之情的感悟。武田信繁在川中岛之战中阵亡后，信玄开始焦躁起来，一心想尽快达成王道、终结乱世而不断加快脚步，这一切只是为了不让弟弟枉死。在三方原之战中，信之认为舍弃众多忠臣自己逃命的家康过于无情，信玄则教导他，家臣深知主公的目标并愿意为他赴死，这恰恰表明家康拥有真正的“将”所应该具有的器量。因为信玄的中道崩殂，武田家一蹶不振、最终消亡，真田兄弟则肩负起本家的重任。哥哥信之传承了真田家的智略，全心全意为家族的存续而思量；弟弟幸村则继承了真田家的武勇，一心只为贯彻不屈的武士之魂。

在第一次上田之战中，信之首次与德川家康面对面交锋。家康非常欣赏眼前这个年轻人，并不想拼个你死我活，因为他认为失去有才能的年轻人是日本的损失，乱世终有一天会终结，无论是谁夺取天下，到时候都需要年轻人的力量共筑泰平盛世。家康甚至还就地当起了媒人，打算把稻姬许配给信之。这种不是从某一家族、势力，而是从全日本的角度思考的器量深深打动了信之，当然水灵的稻姬多半也是一个原因（笑）。随后，信之和稻姬的成婚缓和了两家之间的关系。在小田原之战中，家康看清了丰臣家无法长久，因为一旦秀吉倒下，这个政权根本无人有能力维持下去。家康追求的并不是仅限于一代的泰平，而是即使统治者变更、也能持续下去的长久泰平。他希望父子、兄弟相残的残酷乱世，在这一代终结。

关原之战在即，面对石田三成的求援信，真田兄弟俩发生了激烈的争执。信之表示明白三成的志向，但单凭理想并不能获胜，在目睹盛极一时的武田家和织田家相继灭亡后，信之坚信有即使屈服也必须守护的东西——家族；幸村则坚持认为武士舍弃了意志就没有意义，只要魂能够延续下去，即使战死也在所不惜。最终两人分道扬镳，选择了不同的道路。信之认定家康是能够给天下带来泰平之君，即使世人讥讽自己是放弃弟弟和朋友、明哲保身的卑鄙小人，也要用自己的方式保护幸村，令真田家存续下去。

在《Z54-Ⅱ》的第二次上田城之战中，兄弟交手是哥哥技高一筹，信之当然不会痛下杀手，他奉劝幸村放弃武士之魂后，就匆匆赶向关原战场。然而望着兄嫂远去的背影，幸村依旧握紧了一旁的长枪……脱离德川秀忠大部队的信之赶到了关原决战场，他拼命立功的目的只有一个——以功绩抵消幸村的罪过、恳请家康免其一死。战后虽然德川方面有人反对，但本多忠胜此时也站在了女婿的一边。不过幸村还是在武士之魂的驱使下选择了大坂一方，站在了德川和哥哥的对立面。《Z54》中大坂之阵最后，兄弟对决的一幕无疑最刺痛人心，幸村带着真田之魂如花般消散，继承了真田血脉的信之则与天下苍生共同迎来了泰平之世。虽然花凋零后，来年还会再度绽放，但“枝干”却再也无法忍住泪水……



生化禁区

栏目主持：苍穹

PSV版《生化危机 启示录2》的中文版发售日终于确定为8月20日，由于个人之前在其他刊物上制作过PS4版的详尽攻略，这次的PSV版《掌机王SP》是否还需要再做一次，请读者们在回函表上填一下各自的意见吧。本辑专栏来回顾NDS版的《生化危机 死亡寂静》，这款初代的强化移植作品相信也是不少掌机玩家的《生化》启蒙作。

文 生于十月革命

《生化危机 死亡寂静》回顾



诚意十足的移植

2005年10月21日，在美版《生化危机4》即将于PS2平台发售之际，Capcom公布了一部出人意料的作品——《生化危机 死亡寂静》（后文简称“死寂”）。预定在2006年初发售的《死寂》是作为“《生化》系列”10周年纪念作品登陆NDS平台。虽然有着“死寂”这个副标题，但是游戏内容却是基于1996年发售的《生化危机》初代制作的加强版。Capcom也顺带公布了大量关于游戏细节的情报，由此可见开发工作早已展开。

《死寂》虽然在名义上只是《生化》初代的移植，但在细节上毫不马虎，不仅在流程上增加了全新的内容，就连系统也发生了进化。在游戏内容方面，《死寂》的正篇有两种模式供玩家选择，一种是和原版流程完全相同的“经典模式”，从开头玩到结束都有一种重温原作的感觉；另一种则是彻底发生变化的“重生模式”，在这个模式中，虽然游戏进程和原作大致相同，但是从敌人配置、到机关谜题、再到游戏系统，都进行了重新调整和改良。

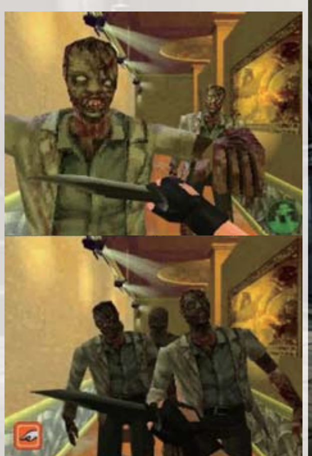


▲《死寂》由知名画师森气楼担任人设。

游戏内容的革新

重生模式中，玩家在攻关过程中会不时地进入第一人称的遭遇战，这种情况下只能使用NDS的触控笔和触摸屏来模拟手中的刀去攻击敌人，还可以在敌人攻击的瞬间做出反击动作（类似“《鬼武者》系列”的“一闪”系统），来对敌人造成巨大伤害。就连NDS配备的麦克风也派上了用场——将丧尸吐出的胃酸“吹”回去让它们自食其果。为了突出这种第一人称刀战的存在感，游戏甚至增加了一段强制BOSS战，玩家要特意返回之前去过的寄宿舍区域，在刀战中打败毒蛇BOSS才能获得继续流程的关键道具。其实如果玩家观看过《死寂》的职员表就会发现，游戏的制作人变成了稻船敬二，导演则变成了中井实。稻船是“《鬼武者》系列”的总制作人，中井则担任过《鬼武者》第二部的策划和第三部的导演，有这两个人联手，颇具《鬼武者》特色的刀战出现的原因也就无需多言了。

触控笔和麦克风在重生模式中也被应用到了解谜环节，一些原版中的流程也受到了影响。比如在拯救被毒蛇咬伤的队友时，原版需要前往医务室取得血清对其进行救治，重生模式则直接变为了利用麦克风来进行“人工呼吸”。如果吹气的力度大了，会让队友的伤口直接飙血，但如果是有节奏地轻轻吹气，队友就会暂时清醒过来。此外还有一些例如转动阀门或者唱片这样利用触控笔的新增谜题，如果失败的话，除了流程无法继续之外，还会导致机关对主角们造成伤害、甚至是死亡的恶果。



►刺激的第一人称刀战让游戏时的紧张感倍增。



▲针对触摸屏增加的新要素让谜题重获新生。

系统的细节进化

除了增加利用触控笔和麦克风的互动环节之外，重生模式的系统也有了值得称道的进化。在原版中地图需要进入状态栏才能查看，由于系统的计时并不会在查看地图时暂停，因此看地图这一操作无形间也造成了时间的浪费。而在NDS双屏幕的配置下，这个问题得到了很好的解决，地图直接被显示在上屏幕，玩家可以实时了解到主角所处的位置。原版中主角在受伤之后，并没有相应的动作改变，明明已经重伤的主角却还在“活蹦乱跳”，再受到一次轻微攻击就会死亡的危险情况时有发生，而想查看主角的体力状态也只能进入状态栏才行。于是制作组在NDS的上屏幕中也增加了和主角体力状态相关联的要素，随着主角受伤程度的累积，上屏幕的背景显示会由黄变红，如果主角进入中毒状态的话，还会变成紫色。这样一来，玩家对于主角的状态也能随时了然于胸，方便针对不同的情况作出不同的应对措施。

在“《生化》系列”的前几部作品中，包括武器、药品在内的所有道具都会占据道具栏的格子，而格子的数量又是有限的。一把小刀也会占据一个格子，而小刀有限的攻击力也让它成为了鸡肋，很多玩家会选择将小刀放置在道具箱中“落灰”，很少有使用的机会。《死寂》的制作组直接参照一年多以前发售的《生化4》中的设定，将小刀独立出来，变成了按下按键就会拔出，并且不



▲《死寂》当年的宣传海报颇有日式恐怖片的风范。

会再占用道具栏的格数，这样一来，小刀的存在感就大大提高了。除此之外，在原版中玩家只有在枪械武器的子弹打空之后才能让主角做出装填弹药的动作，而在平时如果想中途进行弹药装填，只能通过进入道具栏对武器和弹药执行组合操作才行，游戏的流畅性也受到了影响。《死寂》则继续参考了《生化4》的设定，中途装填弹药的动作可以直接通过一个组合键来完成，游戏的节奏得到了进一步加快。此外还增加了快速转身的操作，这也让《死寂》成为了惟一拥有该操作功能的《生化危机》初代版本。原版中如果主角受到丧尸的啃咬攻击，玩家只能迅速按动按键挣脱来减少受到的伤害，如果不挣脱的话，丧尸还会趁机多咬几口。而《死寂》直接加入了利用触控操作触发的“反击”动作：在丧尸啃咬主角的时候，迅速点击丧尸，主角就会做出一个漂亮的飞踢或者肘击动作，将丧尸一击必杀。虽然损失了少许体力，但换来的却是消灭丧尸和节省弹药的双重效果。很多时候在避无可避的情况下，选择主动被咬之后的反击也变成了一种作战策略。

在《死寂》之前，除了连对白都听不清的《枪下游魂4》之外，“《生化》系列”的所有美版游戏在过场剧情中都是没有字幕的。考虑到NDS是可以携带到户外等嘈杂环境的掌机，《死寂》的美版在过场剧情中也加入了字幕，方便玩家在听不清台词或者开启了静音功能的情况下也能了解剧情。值得一提的是，在之后的《生化》新作中，欧美地区的版本在过场剧情中也都加上了字幕。此外，本作在房间切换之间的开门动画也可以按键跳过，这种之前只有PC版可以享受的“福利”让游戏节奏进一步加快，一些体验过《死寂》的玩家甚至笑称“失去了玩原版的耐心”。

▶上下屏所呈现的丰富信息让游戏节奏更加紧凑。



▲被丧尸啃咬后以一记飞踢踹开，动作干净利落。

丰富的隐藏要素

在《生化》初代的众多版本中，几乎都没有设置通关之后解锁的迷你游戏，只有1997年在SEGA的SS主机上发售的版本增加了名为“Battle Game”的迷你游戏。而在《死寂》中，迷你游戏“刀圣（Master of Knifing）”的出现给通关的玩家们追加了一丝惊喜。在“刀圣”中，玩家需接受一系列的第一人称刀战的挑战，各种敌人的组合接踵而至，玩家则要将它们逐一消灭，而做出“一闪”动作和保持连击数都会让最终评分大幅提高，几种机制结合的设定让“刀圣”的挑战性激增，而十分钟左右的游戏时长也让许多玩家时不时就开机挑

战一次。

《死寂》同时也是惟一一个带有多人游戏部分的《生化》初代版本，玩家可以联机游玩“对抗”与“合作”两种多人模式，在对抗模式中，最高分的玩家获得最终的胜利，还可以杀死不同颜色的敌人来对其他玩家造成不良影响，诸如敌人变强、无法跑步等；而在合作模式中，几名玩家就需要共同合作来完成任务了，他们共享同一体力值，共处一室时武器的威力也会提升，还可以通过道具箱来完成武器道具的交换。两种形式各异的多人模式让很多玩家乐此不疲，遗憾的是这个模式并不支持WiFi联机，玩家之间只能面对面来进行联机游戏。

隐藏服装也是“《生化》系列”一项传统的保留项目，相对于默认服装来说，隐藏服装似乎更能反映出制作组的趣味所在，这次《死寂》也厚道地为主角们增加了一套全新的隐藏服装。此外，制作组还将“魔爪”伸向了主角自身，在游戏过程中如果利用触摸屏点击主角身体，主角们就会惊叫一声并捂住被“摸”的部位，然后四下寻找这只来自异次元的“咸猪手”，如此猥琐却又一本正经制作出来的隐藏要素将制作组的恶趣味暴露无遗。



▲再粗糙的建模也要有性感的隐藏服装。



▲全新的多人模式让人欲罢不能。

第二次生化热潮的引领者

虽然《死寂》是一部诚意十足的移植作品，但在掌机用户的年龄限制和恐怖游戏的受众范围的双重影响下，最终的全球销量只有22万份左右，媒体方面给出的评价也只处于中上游水平，但这并不影响Capcom通过本作展现了自己的合作诚意和开发实力。在接下来的几年里，Capcom也没有气馁，而是继续在任天堂主机上陆续推出了几款移植或者原创的作品，而这几款作品也都最大限度地发挥和展现了主机的特性，同时也都取得了相当不错的销量。“《生化》系列”也从此迈入了第二次的发展期，开始在各个平台上取得成绩。





动作风云——Capcom印象（4）

Capcom除了动作游戏誉满天下外，其旗下不少其他类型的游戏，如以日本神话为背景的A·AVG“《大神》系列”和以法庭的唇枪舌战为卖点的AVG“《逆转裁判》系列”也赢得了广大玩家的认可。所以本辑的“第九美术馆”就让我们一起来了解这两款游戏背后的美术大师们吧！

岛崎麻里

岛崎麻里（后文简称岛崎）小时候喜欢漫画，但因为家里人反对的原因并没有太多机会接触。在推理小说和儿童文学书中，岛崎发现插画能给人带来超越文字的想象力，于是喜欢上了画画。从小学开始岛崎一直在尝试漫画绘制，在她的笔记本上除了角色和背景的设定草图外，还有着各种关于世界观和背景故事的详细描述。她升上高中后，从事绘画方面工作的梦想逐渐在她心中成形。进入大学后，岛崎通过勤加练习素描和临摹骨骼标本的方法提升自己的画技，并在求职时用自己的原创设定画集敲开了Capcom的大门。


↑ 岛崎麻里的Twitter头像带有女性画师特有的可爱气息。

《大神》是岛崎参与人设工作的首个游戏，游戏约200个角色中有将近一半都出自于岛崎之手，而此时正值她进入Capcom的第二年。当时《大神》的角色设计风格全都建立在吉村健一郎（注1）绘制的概念图之上，由于经验不足，岛崎对吉村笔触的模仿并未到位，不过这些角色也因此衍生出了一种女性绘师独有的纤细和可爱感。如今岛崎已成为了一名自由职业者，并将自己的业务拓宽到了设计和漫画领域上，目前正在《ULTRA JUMP》连载《阿里阿德涅之冠》的她想必也算是回馈了自己当年对漫画的爱吧。


↑ 咲耶姬的人设图，其臀部的桃形裸露设计可谓点睛一笔。




↑ 受学生时代接触的宫崎骏作品的影响，岛崎麻里绘制的人设大多都带有可爱的风格。

注1：吉村健一郎《大神》的绘师之一。


↑ 吉村健一郎绘制的《大神》角色概念图。


↑ 岛崎麻里也是SEGA旗下《猎天使魔女》的人设主创。



→ 现在的岛崎麻里已将工作的重心转移到了漫画连载上。


→ 岛崎麻里绘制的初音。

竹安佐和纪

1999年，竹安佐和纪（后文简称竹安）毕业于大阪艺术大学，在进入Capcom后他参与了《鬼泣》的怪物设计和《铁骑》的建模工作。进入四叶草工作室（注2）后，竹安担任了《大神》中妖怪的设计。在创作妖怪设计的闲暇之余，竹安凭借个人兴趣绘制了一些大神登场的漫画，没想到一眼被同事相中，并将这种漫画形式的登场方式融入到了游戏当中。此外，《大神》中带有浮世绘风格的剧情插画也均由竹安担当。后来竹安接受采访时曾笑言当时如果采用3D动画作为剧情过渡会耗费大量的预算，于是才全部采用了浮世绘风格的插画来衔接剧情，而这40张浮世绘插画的绘制只花了竹安两个月的时间。


↑ 竹安佐和纪


← 竹安闲来无事画的漫画最后被运用到了大神登场的动画中。


↓ PS2版封面上的天照大神就出自竹安之手。

↑ 受河锅晓斋和月冈芳年等浮世绘大师的影响，竹安的画带有江户时代末期和明治时代浮世绘的风格。

注2：四叶草工作室于2004年7月建立，2007年3月解散，是由Capcom出资建立的子公司。开发作品有“《红侠乔伊》系列”和《大神》等。





↑在调查了史实并与神谷讨论后，竹安创作出了八岐大蛇的人设。



↑“天邪鬼一族”和“埴轮一族”的设计虽然简单明了，但在视觉上具有一定的冲击力。



↑竹安笔下的《妖兽戏画绘卷》。

竹安的超强实力也为其赢来了不少意料之外的机会。在PS2版封面的筹备期间，设计天照大神的吉村健一郎因为感冒不得不休假一周，于是神谷英树叫来了竹安，让他画一张天照大神的插画，没想到这张画最后就成了PS2版的封面。和一些绘师所不同的是，竹安在创作之前热衷于考证。比如在设计妖怪的形象前，他几乎通读了市面上关于妖怪的书籍，并领悟到如果照搬妖怪绘本上的妖怪形象可能会导致笔下的角色缺乏辨识度，于是他立刻改为从文字性的资料进行创作借鉴。并且在听说只有临摹了《百鬼夜行绘卷》才能算是一名合格的妖怪绘师后，他便认认真真地将《百鬼夜行绘卷》全部临摹了一遍，其踏实创作的精神可见一斑。

2007年，竹安离开了Capcom并建立了公司——Crim，除了继续埋头游戏人设和漫画创作等工作外，他还在日本多次举办了自己的画展。

岩元辰郎



↑岩元辰郎

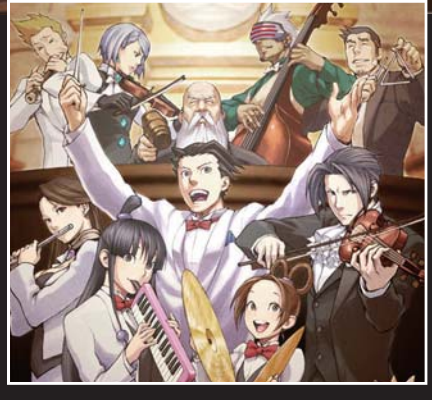
学生时代极其喜欢历史的岩元辰郎（后文简称岩元）原本希望在长大后从事与历史相关的工作。大学期间，入读东京造形图形设计专业的岩元对游戏可谓一窍不通，但由于平时喜欢人物设定并热衷临摹漫画，他便在毕业求职时误打误撞地进入了游戏界。

进入Capcom后，岩元在《逆转裁判1》的人设绘师末包久美子手下当了一段时间的助手，末包久美子离职后，岩元便成为了接下来的《逆转裁判2》和《逆转裁判3》的人设。值得一提的是，岩元在担任绘师之余，还为“《逆转裁判》系列”和“《逆转检察官》系列”中的御剑怜侍配音。2004年，岩元被调职到了四叶草工作室。2007年四叶草工作室解散后，他又回到了《逆转裁判》的制作团队，并开始着手“《逆转检察官》的人设工作。就连岩元自己都说他在Capcom任职期间的所有工作几乎都和“《逆转》系列”有关。



← 《逆转裁判》中的审判长和狩魔豪的形象均出自岩元之手。



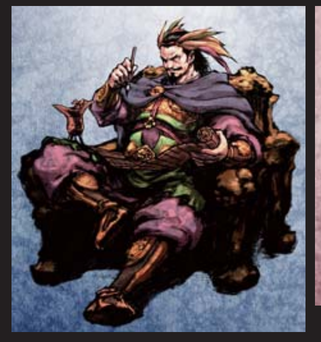


← 岩元为《逆转裁判123 成步堂合集》绘制的新插画。



↑ 岩元为“311日本大地震”绘制的应援图。

在离开Capcom后，岩元成为了一名自由职业者。他为一些历史题材的游戏绘制过插画，比如以战国时期为背景的卡牌手游《战国IXA》中就收录了不少岩元创作的战国武将；此外不少历史相关的书籍（比如《三国志武将大百科》等）中也有岩元绘制的画作。和在“《逆转》系列”中展现的细腻画风所不同的是，他为历史题材作品所创作的插图或者人设都更加写实，人物神情也更具表现力，完美地诠释着历史的厚重与灵性。



↑ 岩元笔下的曹操。



← 岩元的画中有时也会展现出一种怪诞的诙谐感。

（未完待续）



通过下载的形式登陆 PSV 平台的《不可思议的幻想乡 欲望之塔》已于 6 月 25 日正式在日服上架，“《东方》系列”终于登陆掌机平台啦！终于可以名正言顺地放《东方》的美图啦！



白菜: 不要这么嚣张，这一作你们只是杂兵。

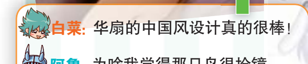
阿鲁: 赶紧出个 DLC 让笨蛋⑨转正啊，说不定我就买这游戏了。







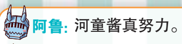


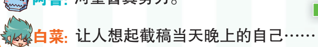

白菜：华扇的中国风设计真的很棒！
阿鲁：为啥我觉得那只鸟很抢镜。








阿鲁：河童酱真努力。


白菜：让人想起截稿当天晚上的自己……







在上辑栏目中介绍了苍火龙的诞生秘史，而本辑中德田与藤冈则要谈论古龙种的招牌怪物之一，钢龙。让我们一起来探究古龙种的神秘风貌吧。

“《怪物猎人》系列”封面怪的诞生（三）

钢龙——如同铠甲一般的飓风缠绕全身的钢之古龙

DATA

分类	古龙目/刚龙亚目/钢龙科
全长	约1577cm
全高	约475cm
脚的直径	约110cm
登场作品	《MH2》、《MHP2》、《MHP2G》、《MH4》、《MH4G》

钢龙以金属质的外壳为特征，会唤起暴风缠绕自己，不让任何人能够接近它。它的栖息范围十分广阔，经常会被人目击到它伴随着暴风雨一同出现。因为有时候会收到钢龙袭击城镇的报告，所以公会一直非常警戒钢龙。有一种说法是钢龙如果中了毒的话，让风缠绕自身的能力便会减弱，而根据近年的目击情报，跳上钢龙的背脊进行攻击时也能减弱它身边的风压。虽然确认了钢龙有表皮不同的个体存在，但认为那是蜕皮后成长起来的同一个体的说法比较可靠。在《MH2》中作为追加的古龙种而登场的钢龙，确立了它凌驾于飞龙种之上的地位。

■依靠蜕皮成长

①钢龙的身体没有肉与骨头的区别，而是金属质地的全身化作外骨骼。②钢龙的成长是通过粉碎掉因为氧化而生锈的表皮，然后长出新的表皮，类似“蜕皮”。从过渡期到蜕皮前的钢龙，会变得更加凶暴，也更有攻击性。



■钢铁之龙

■蜕皮前
全身生锈

■蜕皮后

■过渡期
开始生锈

■袭击街道的风翔龙

③钢龙在外壳因为生锈而变成赤褐色的时期，亦被称为“风翔龙”。大概是因为临近蜕皮时期而导致情绪暴躁，经常会在有人类居住的村落或街道现身，任由自身冲动大闹一场。但是在闹够后，便会飞去远离人烟的深山里头准备蜕皮。

古龙种是凌驾于飞龙种之上的存在，它是用《MH》的世界观解释“龙”这个生物的模样

——关于作为新的古龙种而登场的钢龙，创造它的想法是来自于哪里呢？

藤冈： 我们在古龙种登场之前，都是以封印幻想龙种的想法在创造一个以双足飞龙类型的怪物为主轴的世界观，而在这种状况下完成了《MHG》后。通过《MHG》，我们发现用《MH》的世界观来解释类似钢龙这种骨骼的龙系怪物其实也是可行的。从世界观方面来说，我们也想通过创造钢龙，在某种程度上来确立以飞龙为基础的生态系统。

——正是因为完成了相关基础，才能去挑战曾经封印过的“龙”吧？

藤冈： 没错。所以接下来的问题就是思考加入新游戏里的龙系怪物是处于什么样的定位、或是在游戏里该如何处理等。思考这些问题后开始创造的就是钢龙，我们也有以目前为止能对付怪物的战术，在面对新怪物时却不通用的这种想法来创造钢龙。

——游戏上的处理是怎么样的？

藤冈： 比方说，制造一直维持飞翔在中等高度



■基本不会停留在地面，令猎人们头疼的钢龙。

状态的怪物，而且接近它的话还会被龙风压影响。那么面对这种压力，玩家该怎么做？我们为了让玩家能够自己思考对应的方法，在游戏的构筑下了一番功夫。

——比至今为止出现的飞龙种处于更高位置的古龙种，是什么时候决定要制作的？

藤冈：从早期阶段就决定了。从地位上来说的话，我们认为必须要制作一种相当有威压感的怪物，它那强大的存在感是从以往的生态系统里无法感受到的。如果在威压感方面做得不足，那么古龙种与飞龙种之间就没什么区别了。但是，如果只是把古龙种单纯地纳入飞龙的生态系统里，飞龙的存在意义就会变得薄弱，所以我们想把古龙种放在“特别的生物”这种位置上。而且这是一种，在《MH》的世界里也无法清除把握其生态的物种，我们决定仔细思考它的设定，再把它融入游戏里。所以后来我们把古龙种的体力设定成没那么容易就能讨伐成功的血量，再加入继承体力（注1）的方针，准备了让玩家可以多次挑战古龙种任务的设定。

——不管钢龙的话它就会一直飞，还有它那难以对应的龙风压这些设定都是为了让玩家多次挑战而设计的？

藤冈：这些都是古龙种设定中的一环。我们融合了让玩家烦恼的主意，从而制作了古龙种的基本形式。但是即便这样，我们也必须得做好能攻略钢龙的方法，这就涉及到去思考如何把这种方法作为游戏方式去制作了。

注1：体力的继承。在古龙的讨伐或是击退任务里，即使是在限定时间里无法讨伐，又或是力尽3次的情况下，下一场同样任务的古龙也会继承上次所受伤害与部位破坏的状态。因此古龙任务只要不断进行挑战，就一定能成功讨伐。

——这样的游戏方式，是从钢龙的设计里决定的吗？

藤冈：在设计图中就决定好了。比如说即便是不断飞着的怪物，在游戏上来说还是需要接近战的，也就是说制作钢龙与玩家之间能接触的距离感是必要的。还有因为钢龙的翅膀在设计上是挺大的，所以我们认为钢龙有浮在空中摆动翅膀让玩家被卷进去的动作，又或是迂回的动作也不错。于是先是参照钢龙的设计制作了摆动翅膀的动作，然后一边调整飞行高度一边考虑了它的相关打法。



雄火龙和钢龙，制作其任务周期的思考方式与展示方式

——《MH2》里也有其他古龙种登场，哪一只是最早完成设计的怪物呢？

藤冈：从最早开始提出概念一直到设计完成为止才拿出来的怪物是钢龙。当决定这只龙为封面怪物时，《MH2》才开始制作。所以在《MH2》里并没有追加多少飞龙种的新怪物，联动要素里出来的也只是黑狼鸟这种程度的怪物，其他登场的也只有牙兽种和甲壳种的怪物。

——德田先生在《MH2》里有感到印象特别深刻的怪物吗？

德田：印象特别深的是雪狮子，其实从我进入公司以来最初负责的大型怪物就是雪狮子，而且雪狮子和钢龙是在当年TGS出展的任务怪物。而那时候只是我进入公司工作的第二年，所以我当时还在集中精力完成雪狮子的设计。而且钢龙是属于上级者向的怪物，对于在游戏序盘的玩家来说，雪狮子就会变成地位堪比雌火龙的主要怪物，所以我真的注入了很多心力去完成它。

藤冈：说得没错，钢龙的体力也很多，对玩家来说是难度很高的怪物，所以在当时，像雪狮子和雪山这种新要素便成为了讨伐钢龙前作为缓冲的一个阶段。钢龙不像雄火龙那样接一次任务就能讨伐成功，它的任务需要花费较长的周期去完成。因为我们描绘了一个仅是追着那同一只怪物重复战斗，最终坚持到讨伐成功的故事，所以在这期间里提供给予玩家经验的怪物是必要的。



面对难以对付的怪物，给予攻略的契机

——第一次制作古龙种这种怪物时有感到困难的部分吗？

藤冈：我们原本的想法就是制作用目前为止的攻略方式都难以对付的怪物，结果实际玩起来的时候真的是感到束手无策（笑）。比如钢龙一直在飞呀、被它的龙风压压制之类的。

——在早期阶段时就加入了龙风压可以反弹（注2）子弹与弓箭的要素吗？

注2：龙风压有着可以把弩的子弹与弓的弓箭反弹回来的特殊效果。反弹回来的子弹与弓箭打中玩家的话，会产生微量的伤害，因此让龙风压无效化是攻略钢龙的重要方法。

藤冈：加入反弹是更后来的事了。因为有段时期只有远程猎人单方面对钢龙射击，所以小岛对此感到不满，提出反弹子弹与弓箭的主意。

一同（笑）

——就是经过这样的讨论，钢龙就逐渐接近完全体了。

藤冈：就是这样，然后我们开始思考要不要加入使用毒（注3）让钢龙的能力减弱。

注3：古龙种所引起的龙风压是技能“风压【大】”也无法抵御的强力招数。当古龙陷入以毒状态为首的各种异常状态、倒下又或是闪光弹的起效时间里，龙风压会解除一段时间，通过破坏它的角还可以让龙风压无效。但是在《MH4》的公会任务里，出现了前面的龙风压对策方法中有一部分不会起效的状况。

德田：我们提过“实在没办法对付它，要不要使用毒之类的来抑制龙风压呢？”之类的想法。

藤冈：当时在整理针对攻略钢龙的难点所提出的对策时，发现除了使用闪光弹来接近以外便没有其他方法了。但是使用闪光弹来让钢龙坠落然后上前攻击的方式，并非是独属于钢龙的攻略方法，这样不就变得和对付其他飞龙一样了吗？于是我们就想到，虽然一开始设定毒只是削减体力的东西，但是我们可以通过灵活变动毒的使用方式，让毒的有效时间里可以压制龙风压，并开始进行能否加入这种游戏机制的讨论。



▲《MH2》封面的钢龙

在《MH4》中进一步加强，钢龙的潜能

——钢龙在《MHP2G》以来，直到《MH4》才再次登场。关于这点是有着怎样的想法呢？

德田：对我来说，从以前开始就觉得钢龙是能够变得更厉害的孩子！

一同（笑）

德田：在我们想让古龙种这个概念变得更加生动时，就认为古龙种应该具有增加游戏体验的潜能。所以在这次《MH4G》里我们就放开手

脚制作了。

——*在《MH4G》里吗?*

藤冈: 没错，变成很不得了的事呢，这个话题就到此为止吧(笑)。

德田: 从《MH4》开始，因为加入了骑乘攻防这个新的概念，所以玩家自己面对钢龙的游戏方式就发生了改变。

——*具体来说是变成什么样的情况?*

藤冈: 我们不让玩家只依赖毒去对付钢龙了，增加骑乘行动后就变得能够削减钢龙的耐力，也因此能抑制龙风压。

——*没想到古龙种也拥有耐力的概念。*

藤冈: 虽然古龙没有疲劳状态，但是作为参数的耐力状态还是有的。利用这一点，就可以掌握龙风压减弱的时机(注4)。反过来说，正是因为玩家可以做到控制龙风压减弱的时机，所以我们才会让钢龙变得能够毫无保留地使用龙风压。也因此，在《MH4》以后，游戏的节奏就变得更容易调整了。

注4：古龙种的耐力。《MH4》的古龙虽然不像其他飞龙那样会陷入疲劳状态，但是耐力这个要素还是存在的。当钢龙耐力减少并变得疲累的时候龙风压就会减弱。

德田: 即便只是设计单纯的接近动作，我们也还是从啃咬以后有空隙这样单纯的动作开始，追加了好几个让钢龙贴近玩家的攻击动作。至今为止我们都有“古龙很强”的认知，因此它们的招式都是以大技能为中心所构成的。然而追加了这些联系大技能的小型攻击动作，并让它们互相交织时，就会让玩家走位的方式产生变化。

在地形高低差、骑乘攻防下复活的钢龙

——*钢龙的再次登场，是因为时机成熟所以选在《MH4》里复活吗?*

藤冈: 不，并非是这样的。如果不改变游戏基础的话，不止是钢龙，以前的怪物不管跑到哪里去也还是同一种攻略方式，对基本能攻略游戏的人来说，游戏体验不会有所改变，但一旦要破坏掉这点的话，会引起强到难以估计的通胀反应。不过《MH》并不会这样做，我们的想法是在仔细构筑起玩法之前，不胡乱发表。也因为这个理由，我们在《MH3》的时候就没做什么改动，倒不如说因为出现了水中战这种新玩法，所以我们也让怪物一度很好地往水中战转移，再加上导入了耐力玩法，让游戏方式变得非常丰富。在后来的《MH4》里就加入了高低差与地形的要素，在最初的实验里使用轰龙测试系统时，我们发现轰龙的行动基本上和以前没什么差别，但是却因为《MH4》的地形要素而让我们对轰龙的行动感到非常新鲜。我们认为既然轰龙产生了这样的效果，那么其他怪物应该也能行得通，所以在《MH4》里就让很多怪物都复活了。因此我们认为这次是让钢龙登场的好机会，作为古龙来说不仅要展现出它的强大，还需要表现其个性，在我们商量如何表现的时候德田马上就有回应了。



——*德田先生的想法，还有想做的事有好好地完成吗?*

德田: 我认为完成了，在《MH4》里，无论是哪一只古龙种怪物，都超越了封面怪。挑战它们时，武器的选择和攻略的方式也能分别展现出玩家的喜好，也因此，包含以上方面玩家可以认为这次的钢龙是我们给予玩家的挑战书。

藤冈: 我们把封面怪往不用特意选择武器种类也能较易挑战的方向调整，所以像古龙种这样突出的怪物，最终来说并非是必须要打倒的对象。在高等级的公会任务里还有“用长枪实在没办法打钢龙”这样的意见反馈(笑)。

——*有没有“实在做过头了!”这样的抱怨反馈呢?*

藤冈: 我们有被建议过“自己亲手玩，然后自己感觉到猎人与怪物对峙时的突破口就没问题”，虽然也有被要求过难度别做太高。但是我认为，即便我不能击倒它们，只要游戏体验本身能够成立的话那就没有问题。

德田: 只要大家能合力过关就好(笑)。

就算是超越人类理解的生物，也要能让人感受到生命特色才有趣

——钢龙的名字“クシャルダオラ”有出处吗？

藤冈： 像是暴风雨那样的意思吧。“クシャル”是“刹那”一类的意思。还有，古龙的名字是从语感改变而来的，像炎王龙的名字“テオ・テスカトル”就是按这方法起的，不过它的名字是有意识的按照玛雅语与梵语系这些古代语言的语感而命名的。

——虽然古龙种在生态方面充满谜团，但是关于钢龙的生态就已经有很多明了的部分。

藤冈： 没错，即使是有被很多谜团包围的怪物，我们仍然想好好做出一个有现实感的世界观。原本钢龙被称为“钢铁之龙”也是因为设计者也希望钢龙拥有金属质感才提出来的话题，从这个像金属一样的质感里，我们就想到如果钢龙的身体开始氧化，就像人身上积累污垢那样表皮逐渐生锈，然后钢龙就会对此感到不舒服，情绪也变得暴躁起来。所以在《MH2》时，只有锈钢龙（注5）才会去袭击东多尔玛街道。锈钢龙在即将蜕皮的时候脾气会变得十分差，处于最危险的状态，所以袭击街道的情况会比较多。然后它在蜕皮的时候就会前往人烟稀少的雪山，悄悄地蜕皮，成为新的个体。所以蜕皮时留下来的壳（注6）才会出现在冻土的山顶上。钢龙的表皮一旦接触到空气就会马上开始氧化，在短时间里就会呈现黑色，所以钢龙在刚蜕皮时全身呈现白色的状态是最稀有的情况。就像这样，钢龙虽然拥有超越人类理解的部分，但是我们也追求设计这种像是生物一样有趣的地方。

■脾气暴躁的锈钢龙

注5：锈钢龙只会出现在东多尔玛街道的防卫任务里，给玩家准备了“战斗街”这种专用场地和锈钢龙对战，玩家可以利用强弩、大炮、击龙枪这些设施去击退或讨伐锈钢龙。

注6：钢龙蜕皮后留下来的壳，在《MH2》中出现在雪山的山顶，在《MH4》里则可以在冰海里的冰山上发现。

——喜欢生物的德田先生，在听到蜕皮的主意时有什么想法？

德田： 首先从古龙全体的设定来说，我觉得这种等同于自然天灾的怪物设计是非常棒的。因为认同这一点，所以我觉得钢龙这样的生态是可以接受的，但是从企划的角度来看……我就认为很难处理。

一同（笑）



▲蜕皮后的钢龙

德田： 在考虑氧化这样的设定要如何在游戏里体现出来后，最终我们还是把钢龙与锈钢龙作为个体划分开来了。我认为企划就像这样有着未完成的感觉时，只要在下次课题里提出来解决就好了。而且，如果这次企划就完美地完成了所有课题的话，那么下次就不知道该提出什么课题好了嘛（笑）。

藤冈： （笑）。古龙的生态还有很多谜团，还蕴藏着许多可能性。

（未完待续）

轻松日语教室

攻占了地面的喵星人，如今终于将魔掌伸向了天际！我们人类究竟能否阻止它们这种猖獗的行径呢！？请观看本辑“轻松日语教室”（笑）。后文是山山老师切合实事，为大家讲解日本的高考豆知识。不要以为只有天朝学生才特别辛苦，其实大家日子都不好受（笑）。

栏目主持 白菜

喵咪！翱翔于天际！



最近Youtube上的短短一段影像在世界范围内火了。一名男子携女伴，驾驶轻型飞机前往蓝天遨游，然而万万没想到，不知不觉之间，同行者竟然多了一只猫！

正常情况下在飞机起飞时，驾驶员或者机场管理人员都会仔细检查机上安全隐患。然而可能是因为男子驾驶的是简易轻型飞机，机场也并非大型机场，在检查时就有所疏忽。当事猫“潜伏”在左侧机翼的夹层中，直到飞机离地一定高度后才缓缓走出。飞行途中，驾驶员无意间的一瞎，发现左翼上一直喵星人紧紧抱住机翼骨架不肯松爪，全身的毛发都吓得倒竖起来，瞬间哑然失笑。由于高度原因不能马上降落，飞机只得在空中继续盘旋了约1分钟才回到地面。吓得不轻的喵星人在飞机落地之后不等驾驶员来抱，就赶紧逃窜而去，只留下哭笑不得的两人。

パイロットわろたw

译文：驾驶员的反应笑尿了（笑）。

木(き)に登(のぼ)って降(お)りれなくなった猫(ねこ)のハード版(ばん)。

译文：爬上树之后下不来的猫的高难度版本。

しがみついてる姿(すがた)がクソ可愛(かわ)い。

译文：紧紧抱住（骨架）的样子真是可爱死了。

猫(ねこ)の脳(のう)みそでも自分(じぶん)が超高所(ちょうこうしょ)にいる事(こと)把握(はあく)できるんだな。

译文：就连猫的智商也明白自己正处于超高空中啊。

看这段视频的时候，白菜禁不住笑出声来。喵星人从机翼后方缓缓步出的样子真的超级蠢萌，抱住骨架后与驾驶员对视时，驾驶员的表情也超级搞笑。一张图片无法完全反映乐趣所在，推荐大家还是找找看相关视频吧。这里仅提供Youtube的域名后缀：【watch?v=J_8mdH20qTQ】。

笑过归笑过，然而白菜还是要说，单单当做一则事件来看的话，这其实是相当危险的。飞机起飞之前检查不力，是酿成航空事

故的重大原因。如果这只猫陷入惊恐，或是驾驶员陷入惊恐，也许事件就会演变成一起悲惨的命案。所以不管干什么，事前安全检查都是相当重要的。也希望视频中的驾驶员以后能够心生警惕吧。

日本高考

文 山山

日本曾有一部日剧名为《龙樱》，讲述师生以东大为目标共同奋斗的故事，剧情十分励志。日本也有个词叫“四当五落”，意思是每天努力学习只睡四个小时就会考上理想的大学，每天睡五个小时就会落榜，虽说带有一定的夸张成分，但日本高考的残酷也可见一斑。那么日本高考真实样子到底如何呢？跟中国高考有何不同？

日本人上大学需要考两次试。第一次是全国统一性的考试，类似我们的高考，叫作“大学入学中心考试”，每年的一月下旬举行。考试分国语、外语、数学、理科、历史地理、公民6个大类，除国语外的5个大类又有若干小类，考生根据报考学校及专业要求，选择不同小类参加考试。如外语分为英、德、法、中、韩，根据报考专业要求选取1科即可。理科除了物理、化学、生物之外，还有国内没有的地学，共分8个小类选3类参加考试。日本的中心考试和中国的文理科分科高考相比，对于偏科的学生更加友好。

第二次是各个大学的自主招生考试。等着第一次考试的成绩出来后就可以参加志愿学校的自主招生考试了。主要方式分为三大类：“一般入学选拔”、“推荐入学”和“AO入学”。考试时间因学校而异，一般在每年的2月和3月。考试地点在大学。三种考试的区别如下：

一般入学选拔：以考试成绩为侧重点，是国立大学录取新生的主要方式。

推荐入学：私立大学招生的重要形式。以调查书、推荐书等资料为录取新生的主要依据，部分学校需要进行面试或小论文的考试，但更多的学校则是选择完全免除对学生的学力考试。

AO入学（Admission Office）：考生通过递交自我推荐书，到大学面试和体验教学，一般能获得正式申请资格的学生都有极大可能性被录取。

就像上文提到的，大学的种类大致分为国立、公立和私立3类。日本私立大学数量远远超过日本国立、公立大学，而大部分好的大学都是国立、公立大学，此外国立、公立大学的学费也比私立大学便宜，所以国立、公立大学的竞争还是十分的激烈的。要考上名牌大学并不容易，许多日本家长从小就让孩子上补习班。但是总的来说，日本的考试并非一考定终身，相对公平。大学入学中心考试的偏差值不是全部的评判依据，是否可以入学，第二次考试中的表现尤为重要。下面再为大家介绍一些跟日本高考有关的词汇。

浪人（ろうにん）：往届落榜生在日本被称为浪人。在家自学的叫宅浪，一次高考失利的称为一浪、二次失利的称为二浪、三次以上统称多浪。而其中不满于现在就读的大学要报考其它大学的，则被称为假面浪人。很多没有考上理想大学的大学生都会再次参加高考以实现入学理想大学的梦想，所以假面浪人在日本不算少数。

偏差值（へんさち）：偏差值是日本衡量考生能力的一个依据，相当于中国的分数。但是跟中国的分数不同，它表示的是个别考生在众多考生中的排名情况。简单来说通常以50为平均值，75为最高值，25为最低值。偏差值在50以上，属于较好成绩。偏差值在60以上，就可以上较好的大学了。

进路希望调查表（しんろきぼうちょうさひょう）：中学、高中、大学、专业学校等等一般在毕业前让学生们填写的一种调查表。大体是问将来的意向，是马上就业，还是继续升学；就业的话，希望的企业是什么；升学的话，希望的学校是什么，想学的专业是什么。为什么要填写这样的调查表呢，主要是让学生思考以后的道路，做好准备。和中国的志愿表相似，不过内容更全面一些。

看来不仅仅中国的高考很残酷，大家要上个好大学都必须付出很多。一年一度的6月高考刚刚过去，这里奉劝大家一句，不要把高考当做人生的全部，就像马云最近对高考失意者说的：别放弃,我们的运气在别处。

幸闪必加魂

栏目主持：阿鲁

《连狱篇》最后剧情有着诸多不可思议的反转，其中一些暗示已经明确表明了某人的特殊身分，而这一切都将在《天狱篇》中给出完整的解答。

文 古梓

翠星前哨战（下）

这天，一群抵抗组织成员来到了一座聚集了光之线的高塔处探查敌情，不料却被突然闪光的高塔全部击坠，而这一切又是吉尔塔的杰作。我方很快就收到侦察部队全灭的消息，原因是被无法回避且看不见的炮击所击坠。克拉维亚猜想那应该是次元转移炮，那是绝对能命中敌人的防卫兵器，他劝大家不要再打那个基地的主意了。奈何久良明确表态必须拿下那基地，因为阿德本特推测该基地里说不定可以找到三人机体的下落。根据克拉维亚的说法，先前的确有关于晶球机体的数据传送到这里来，也就是说赛德里亚尔肯定已经得到了其中一部机体。由于之前士兵撤离时已经将这里的数据全部销毁，一定要进入基地才可以找到详细的研究情报，而且这也是管辖周边部队的基地，将其拿下也就意味着解放了这一区域，因此此战非打不可。



阿德本特打算集合周边抵抗组织势力进行大规模佯攻，而攻破基地的方法，他只说需要借助克拉维亚的力量。节子希望奥利安留下，见他不肯又问他为何而战。他只说内心有一种情感不断盘旋着，那就是对赛德里亚尔的憎恨，他为了消除这种情感而战。节子一听不禁露出悲伤的神情，奥利安表示节子这个人心地太善良了。

终点基地攻防战

刚开战，阿德本特的另一个代号为RED（以后均简称为红）的部下，负责驾驶名为“GREEN EARTH（翠绿的地球）号”的运输母舰协助我方。吉尔塔早已经急不可耐了，立刻出动迎击部队。此时他的眼中只有节子，于是他马上就启动次元转移炮发动攻击，该武器的原理其实就是将能量直接转移到目标身上，但因为消耗能量巨大，所以无法连射，而这也是阿德本特瞄准的惟一缺口。为此，阿德本特安排久良和克拉维亚同坐一机，并要他们突破敌阵进入基地内部。

进入基地后，久良掩护并催促克拉维亚赶紧输入病毒程序，使次元转移炮机能瘫痪。奈何克拉维亚非常自卑，认定自己



做不来。久良急了，冲其喊道：“我所认识的克拉维亚虽然平时不中用，但关键时刻肯定能干成大事的，我们也是相信你才将一切赌在你身上。”一席话令克拉维亚终于鼓起勇气。此时外面的众人已经快顶不住了，正得意的吉尔塔却莫名吃了久良一枪。紧接着，次元转移炮发光，而我方众人突然感觉轻松了不少。这都是克拉维亚的功劳，因为她调整了次元转移炮，将其能量用来给我方补给。

进入基地司令室，克拉维亚赶紧着手调查，不过得到的信息不是晶球机体的去向，而是光之线的作用。那是在地脉中延伸扩展开并抽出星球自身次元力的装置，如果继续下去，一旦能量失控，地球便会彻底死亡。

之后，久良问克拉维亚为什么对晶球如此感兴趣。克拉维亚表示晶球是很美妙的东西，次元力能控制一切事象，而晶球就是能引发次元力的装置。换言之，只要能驾驭晶球的力量，就可以让一切随心所欲，她推测赛德里亚尔会抽出次元力也是为了完全控制所有的事象。萨尔迪亚斯则发出疑问，表示地球再怎么厉害也不过是银河边境的小行星，要将次元力用到银河中心的霸权争夺未免太没效率。克拉维亚却觉得这里有银河很多星球所失去的东西，那就是人本该有的样子，毕竟像地球居民这样拼死抵抗赛德里亚尔入侵的例子是很少见的，这或许也是该星球集合了诸多晶球的主要原因。

随后，久良想到和兰德、节子第一次见面时的情景，貌似当时彼此就已经感觉到对方是晶球共鸣者，再结合之后艾姆和尤瑟的情况，库洛得出一个推论，觉醒了的共鸣者是能察觉到未觉醒的共鸣者的，所以极有可能在赛德里亚尔里也有共鸣者。节子开始怀疑阿德本特是否也是那一类人，要不然他怎么会那么轻松就找到自己？此时，蓝突然冲进来要大家赶紧出击，紧接着，三人都同时听到耳鸣声，久良顿时脸色大变。

尸魂之徒

眼前名为尸逝天的庞然大物瞬间便将抵抗组织的人给全灭了，久良三人更从尸空身上感受到沉重的气息，他们很清楚此人实力远胜于自己。惟独阿德本特依旧淡定，直言自己是为了打倒赛德里亚尔才追寻晶球之力，甚至还要拉拢他，而且他居然一眼就看出尸空并非真心效忠于赛德里亚尔。不过尸空不愧为“沉默的巨蟹”，完全不为所动，更直接派出手下。就眼下的情形，基地肯定是保不住了，但至少要让抵抗组织的人成功逃走，于是众人只能留下应战。另一方面，久良也要逼迫克拉维亚好好看看自己所追求的晶球到底是怎样恐怖的东西。



战斗结果毫无悬念，尸空的强劲是无可撼动的，他才用了那么一点点晶球之力，便已经令众人颤抖不已，阿德本特只得下令全员撤退。虽然成功逃脱，但怎么看都像是尸空故意放走他们的。经此一战，克拉维亚终于意识到自己只注意到晶球的可能性，却从未想过要怎样使用晶球，这次算是真真切切地体会到其力量的恐怖。阿德本特没有否定其想法，同时他也坚信只要有能够正确使用这股力量的人，就一定能够消灭那些邪恶的力量。可惜克拉维亚始终没有办法完全侵入基地数据库，所以还是没有找到晶球机体。就在大家互相鼓励打算重头再来时，奥利安却说他已经找到解析晶球机体地点的数据，代号哈玛利尔。阿德本特马上注意到这是处女宫的守护天使之名，换言之那里应该有处女座晶球机体。

阿德本特立即让蓝联系周边的抵抗组织，不过节子的精神状态似乎不太对，奥利安问她是否担心晶球的副作用，她表示担心的是为了扳倒强大的力量就必须变得更强，可也因此令战争不断升级。节子当然知道不战斗就无法守护大家，可她更希望的是能停

止因为战斗而不断蔓延的悲伤。这在奥利安看来简直无聊透顶，虽然他对节子冷言冷语，可节子还是感谢他帮自己找到了巴尔格拉，毕竟那机体对她而言有着特殊意义，象征着最重要的同伴的羁绊。兰德知道节子嘴上没说，其实一直都想见到队友丹塞尔和托比，可惜穿越到久良的世界后，这两人一直杳无音信。



悲伤的少女再临

众人来到基地前，只要消灭防卫部队就可以占领基地，而周边有抵抗组织帮忙导致守军并不多。久良和兰德却一脸难色，总觉得有一种不祥的预感。他们万万没有想到，吉尔塔就躲在基地里。就在众人刚踏入基地范围之时，周边发生爆炸，紧接着所有人都感到一阵麻痹，身体几乎都动不了了。原来吉尔塔一早就知道他们会来，所以提前埋伏好，更通过特殊武器直接对我方人员和机体造成损害。面对如此险境，兰德和久良决定无论如何都要保护好节子。

死撑几回合后，我方援兵终于到了。可节子突然大叫着要他们别过来，原来吉尔塔留了一手，一通莫名的爆炸就令援军少了一大半。节子见状内心万分悲痛，而这正是吉尔塔想看到的，因为他知道节子的弱点不是自身的痛苦，而是无法看见他人痛苦。于是他开始威胁节子，如果要停止这惨状就到他那边去。兰德和久良当然不会答应，结果就吃了吉尔塔一炮，见二人机体皮实没什么问题，他转而攻击抵抗组织的机体，还朝着一个孩子下手，这下彻底让节子崩溃了。不过抵抗组织的人不希望节子屈服，要节子战斗下去，因为她是他们惟一的希望。

吉尔塔忍无可忍，欲杀之而后快，这时，节子发现自己的意识竟然和那个快要被杀死的孩子的心同步了。她听到了孩子恐惧的心声，深知不能再让这样的战斗继续下去，必须要阻止悲伤。于是节子不顾一切驾驶机体冲入基地，这时，巴尔格拉居然直接就出现在她眼前，而且这机体明显是经过改造的。“巴尔格拉，把你的力量借给我！”伴随着节子的呼喊，巴尔



格拉发出强光，众人突然感觉身体里充满了力量。阿德本特表示这便是为了阻止悲伤涌现而出的力量，同时他内心也肯定一点，如今的节子已经踏入第三阶段，又离真理近了一步。此时的节子给人感觉和平时完全不同，就连那些昆虫士兵的气势都被压过去了。不过战斗刚结束，节子就直接昏死过去。事后，兰德悄悄找到久良，表示这一战打得有点蹊跷，搞不好内部有人通风报信。久良虽然明白可也只能苦笑应对，如果真要怀疑的话，那边三人，抵抗组织还有阿德本特都值得怀疑，总之走一步看一步吧。接下来，阿德本特提议顺着光之线去中央大陆北部的敌人中枢作武力侦察。

这天夜里，众人露宿野外，兰德一脸严肃，这些天更是连一滴啤酒都没碰过。萨尔迪亚斯和久良当然看出他有心事，兰德提到自己的师傅谢罗，也就是梅尔的父亲，兰德这一身修理技术全是得其真传。当时谢罗就在兰德和梅尔面前被卷入时空震动之中，所以二人才踏上寻找他的旅途。到头来不仅没找到他，连梅尔也走失了。所以兰德觉得自己很没用，只得许愿，如果能找到梅尔，他愿意戒酒。阿德本特走过来，告诉兰德肯定很快就能见到意中人。而与此同时，某城市的居民正聚在一起向所谓的狮子神祈祷求助，有一个巫女要众人许愿，呼唤其名字，狮子神必定会借力量给大家。

伤痕累累的狮子于荒野中咆哮

一行人跟着光之线走了好几天什么都没找到，兰德为此已经三天没喝啤酒了，而久良这几天却连兰德的那一份啤酒也给喝个精光。兰德忍无可忍，就想找个什么方式发泄一下。偏偏就在这时候，蓝发现敌人来袭，众人马上出击，不过敌人的目标并不是



我方。阿德本特认为可以避免战斗，但久良却表示不能坐视不理。就在二人争执不下的时候，兰德已经驾驶着机器一路吼叫着冲了出去。

打完这一战，兰德心情舒畅了不少。怎料敌人增援到了，而且还是从未见过的机型。萨尔迪亚斯推测这些大概是预定要投入实战的新型无人机，兰德正想发威却被节子叫住，因为她看到城市中有什么出来了。竟然是钢狮子，不过这步法看起来就像喝醉酒似的。原来驾驶员是梅尔，她看见巴尔格拉就冲过来了，结果发现兰德也在，高兴得不得了。兰德很紧张，急忙上前替其抵挡炮火。危机时刻，阿德本特竟让众人别动手，将一切都交给兰德自己处理。兰德才不会屈服于这种程度的痛楚，硬扛住敌人的炮火大叫："这点痛和没有梅尔比起来算什么！"话音刚落，钢狮子居然与其产生感应般咆哮起来。梅尔则不顾一切靠近，因为她坚信兰德只要和钢狮子在一起就是无敌的。于是兰德终于坐上钢狮子，更开启了熔岩模式。



原来时空震动之后，梅尔和钢狮子就穿越来到这座城市，因为当时从天而降便被市民当成神明般崇拜。于是她当起了狮子神的巫女，神奇的是钢狮子居然真的让大家得偿所愿。兰德觉得这就是巧合，阿德本特却认为上天会帮助向它求助的人，人们在向狮子神许愿的同时自己也有在努力，更何况在这个时代，谁都得忍受着痛苦活下去。这么说，难道是钢狮子的晶球和这些产生了反应？眼下阿德本特只得安慰市民狮子神大人知晓众人的愿望，今后不会再有敌人来袭。我方众人也明白必须努力吸引敌人的注意，才能让这些无辜者的愿望成为现实。

当天夜里，久良单独叫出阿德本特，追问他到底是什么人。既然他自称是克罗诺组织的改革派，就应该还有保守派，那么他们到底在保守着什么？人类进化又是什么，守护这个又有什么意义？久良直言阿德本特自身谜团太多，并且可以如此简单就找到两部晶球机体，怎么看都不像是巧合。阿德本特则说那是命中注定，可久良最不信的就是这一套命理学说。这时，克拉维亚急匆匆跑过来，告知敌人部队正向这边进发。看来是共鸣者之间的感应，阿德本特几乎肯定来者就是尸空。

摇摆的天秤，不可动摇的意志

目前只有久良没有找到晶球机体，不过他全然不在意，声称自己从一开始就没想过要借助晶球的力量，而且他只想按照自己的方式去战斗。不过就算我方有两部晶球机体，尸空只要一发挥晶球力量就能马上修复座机，此战怎么看都毫无胜算。之后尸空更要节子和兰德成为赛德里亚尔的力量，惟独久良被其彻底无视。奇怪的是，从尸空的话里似乎可以看出他们并不打算成为宇宙的支配者，甚至也没想过要以圣战的方式抢夺共鸣者的晶球。

随后，久良居然单机冲上去挑衅，一通攻击看似毫无章法可言，但阿德本特马上明白过来，看来久良是要令"沉默的巨蟹"出现感情波动，从而使其力量源头的虚无崩塌。可惜这种程度的攻击根本无法让尸空动摇半分，久良还反遭尸空的攻击。尸空断言久良是个极为危险的男人，



和其他共鸣者不同，摇摆的天秤根本不会顺从于他们，所以只能抹杀掉，随即将久良的机体击坠。久良正想着赶紧逃出去，没曾想机体内启动了什么，紧接着就看到特莱雅的影像。原来这是事先设定好的，只要该机体被击坠就会启动。

特莱雅早就知道被刻上烙印的久良一定会再次卷入时空震动之中，为了以防万一才特意做出如此设定。影像中，特莱雅告诉久良，虽然还只是处于研究阶段的技术，但实验貌似是成功了，现在就看能否实现任意平行世界的转移。久良好容易逃出去，可尸空根本不会放过他，就在这千钧一发之际，一部机体直接穿越空间到此，那竟然就是久良的利・布拉斯塔T。虽然集合我方力量还是无法赢得了尸空，但尸空似乎也不想继续打下去，直接就撤退了。战后，久良心中充满了对特莱雅的感激，虽然自己不相信命运，可将他和利・布拉斯塔T吸引到一起的却是她。

眼下只要拿下中央基地，就能瓦解赛德里亚尔在大陆北部的统治，然后再各个击破，便是地球这边的胜利。但也正因为如此，此战会比以前更加困难，搞不好还会出现比尸空更可怕的敌人。不过阿德本特很有信心，声称我们这边也集齐了一个又一个共鸣者，意志的力量能引发奇迹，就连命运都能颠覆。

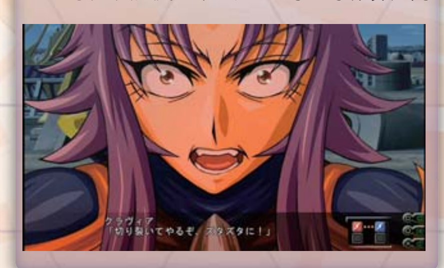


终于就要攻略中央基地了，萨尔迪亚斯发出一通感慨，说也许今天就是和兰德喝酒的最后一天了，毕竟明天一战无论输赢，大家的旅行都会告一段落。此时的克拉维亚和久良在一起，趁着阿德本特和蓝不在这里，她大胆说出对阿德本特的推测。其座机并没有搭载晶球，虽然不知道这机体是怎么造出来的，但她认为该机体就是为了收集晶球而诞生的，久良一听马上就联想到阿萨金和狩狼牙。同时她也认为阿德本特仍是我方的同伴，所以才更加搞不懂他。另一边，奥利安依旧对节子冷言冷语，但节子似乎一点都不反感。奥利安说明天就该分别了，他当初完全是因为觉得和我方在一起对他与赛德里亚尔的战斗有益处才加入的，不过现在看来似乎到达极限了。而让他有如此感觉的人竟是节子，所以他不想再见到节子。节子大受打击，只得连连道歉然后哭丧着脸跑开。奇怪的是看着节子的背影，奥利安却说这样就行了。

誓言之战

这边厢，吉尔塔誓死要守住中央基地，还好尸空不在，就连其直属的鬼宿部队也没有出动。倒是节子状态相当不好，看见奥利安，她鼓起勇气说：“不管你是怎么看我的，这一战我想和你并肩作战。” 发现势头不对，吉尔塔赶紧开溜，没了吉尔塔这个指挥官，战斗很快就结束了。萨尔迪亚斯对了一下时间，是10月11日，他提议为了记住这分别的瞬间，大家拍照留念。然而刚拍完照，他突然表示时间快到了，紧接着，克拉维亚连连发出惨叫声，头发更被染上了奇怪的色泽。久良见状正想上前，却反而遭到其攻击，而后她更是一边大叫着“吵死人了”一边迅速脱离战场。此时，萨尔迪亚斯开始重新自我介绍，表示自己是赛德里亚尔的ANTARES副队长。蓝一听到ANTARES，便联想到天蝎座星星的名字。萨尔迪亚斯还特意介绍了一下怨嗟魔蝎的晶球机体，随后基地就出现了一部左眼长着尖长晶体，歪着头的红色机体，名为安・阿瑞斯。众人更加意料不到的是，驾驶它的人竟是克拉维亚。

克拉维亚咆哮着冲过来直接攻击久良，一招毒花绽放便让众人感觉到全身麻痹，简



直和吉尔塔那次用的武器一模一样。萨尔迪亚斯解释道，上次那个不过是仿制的，这个才是原版，是真正的蝎子毒。阿德本特自然知道此战没法再打下去，说时迟那时快，只见红开着母舰冲过来，并在克拉维亚前自爆，而黑和白也驾驶机体加入战局，一通乱射引开敌人注意，阿德本特随即下令全员撤离。

好容易逃离出来，可情况仍旧不容乐观，根据白的检查，推测敌人用的是可以攻击人体的纳米机器，而且因为一开始就将攻击对象锁定在共鸣者身上，所以三人的症状尤其严重。所幸阿德本特当初为了以防万一让他们在后方待命，否则此战肯定全军覆没。一旁的奥利安表示明明一开始不依赖任何人就不会受伤，然而阿德本特不想与其浪费口舌争辩，直接问他为什么没有中毒，却被奥利安反问他没受伤的理由又是什么。不过现在可不是吵架的时候，对方肯定不会放过这个我方中毒的大好机会。果不其然，很快黑就报告说发现敌人正在朝这边逼近。



很快我方就被敌人完全包围，而三个共鸣者还必须靠三个队员帮忙才能行动，这次的包围网几乎毫无破绽可言，负责指挥的就是萨尔迪亚斯。阿德本特此刻惟有带着队员死扛到底，而就在这场苦战中，萨尔迪亚斯也似乎注意到阿德本特的身分绝对非同一般。死撑了好几个回合，又有一批援兵杀到，带队的还是吉尔塔。阿德本特见状赶紧下令全员撤退，可吉尔塔哪会放过这个机会，冲着节子猛攻过去。阿德本特毫不犹豫就上前抵挡，这反而更加激怒了吉尔塔，就在这千钧一发之际，阿德本特的座机突然爆发绿光，之后更是改变形态，一招就将吉尔塔给打趴下了。可接下来却突然发生时空震动，等大家再次睁开眼睛，发现到了某个小岛上，而且这里的大海是蔚蓝色的。蓝发现这里居然是蓝色地球，原来刚才大家都穿越了，惟独阿德本特不知去向。更可怕的是，眼前竟然出现了杰米尼斯的队长伽德莱特。

在时之牢狱中



奇怪的是，伽德莱特居然表示要和我方联手，大家当然不会答应，节子更觉得如果打倒他就能拯救这边的地球。惟独久良不这么想，他看得出来伽德莱特绝对不是傻瓜，肯定知道我方会断然拒绝，可明知如此却还要说一定有什么理由。伽德莱特表示集合四个共鸣者的力量，或许能和那人一战，甚至答应如果成功了，他们杰米尼斯会考虑收手。话刚说一半，伽德莱特突然脸色大变，因为他在小岛某个角落里看到了尸空本人。紧接着安娜罗塔带队出现，伽德莱特立即表现得很愤怒，甚至突然翻脸说早就看我方众人不顺眼。怎么说伽德莱特也是第三阶段的晶球共鸣者，所以一场恶战在所难免。不过他似乎并不想真的消灭我方，展现了力量后居然要众人投降。就在这时，阿德本特终于出现，他表示将会打倒伽德莱特的不是自己，也不是他们，而是响。阿德本特叫大家一起过来，将蓝色地球的战斗交给Z-BLUE便可以了。只见白光一闪，众人又回到了绿色地球。因为之前卷入时空震动，所以赛德里亚尔的人反而失去了我方的消息，如此一来，证明那场时空震动并非阿德本特刻意为之，他自己都不知道是怎么回事。如今可以确定一点，尸空不在这边，敌人又没有我方的消息，正是拿下中央基地的大好时机。

又是一个漫长的决战前夜，久良心事重重，兰德提醒他不要太担心克拉维亚，更别陷得太深。久良只能苦笑面对，其实他在想克拉维亚到底是为了什么才和大家一起旅行，总觉得克拉维亚和萨尔迪亚斯不大一样，因为她在谈到晶球的时候真的表现得很

高兴。兰德也有同感，觉得现在的她像完全变了个人似的。这时，奥利安插话说：“那是因为她心底封印的憎恨被解放出来。她和我是一样的，没有回报的努力，不被看好的立场，以及没被选中的自己，人要憎恨的话，原因可以有多种多样。”

于死斗的尽头

战斗开始没打几个回合，克拉维亚就驾机出战了，阿德本特见状让众人忘记克拉维亚这个人，只当面前的是敌人。节子第一个站出来反对，转而对奥利安说：“我不想靠着憎恨战斗，也许打倒憎恨的人会消除憎恨，可即便如此也无法治愈悲伤，所以我要跨越悲伤化作力量。”总之节子要阻止克拉维亚，阻止憎恨和因此而产生的悲伤，久良和兰德果断决定帮忙。

可惜现在的克拉维亚就是个疯子，对任何事物都充满着憎恨，即便将其座机打残，甚至久良拼命劝说都只会逼得她更加疯狂。就在这时候，节子独自驾机冲上前去，而克拉维亚似乎很怕节子，久良和兰德马上上前帮节子挡住攻击。于是，节子猛扑过去，此时的她始终不相信和自己一同旅行的那个克拉维亚是虚假的。紧接着，巴尔格拉爆发出绿光。“对不起，我没有察觉到你心中的悲伤，可你应该靠久良的话语而变得坚强了，所以克拉维亚，回到我们的身边吧。”一番话居然还真的起了效果，克拉维亚惨叫过后就昏了过去。虽然节子不知道是怎么回事，但她可以肯定一点，是晶球帮了自己一把。

冷不防安·阿瑞斯居然再次发出红光，



随后奥利安单机冲了过去。兰德见状大声叫他快逃，怎料奥利安却发出嘲讽的声音。“逃走？那不应该是你们吗？”一通大笑过后，奥利安的头发突然也染上一层奇异色泽，紧接着安·阿瑞斯爆发出更强大的绿光。看到这一幕，三人终于不得不确信，奥利安才是真正的怨嗟魔蝎的晶球共鸣者。他真正的名字叫做巴比尔，当节子还叫他奥利安时，立刻引起了他的不满。“不要用这污秽的名字称呼我。”随后他仅靠一招便将节子的座机打爆。

巴比尔显然对这基地没了兴趣，反正在他看来，这里的光之线也不过就这种程度的价值。目前ANTARES部队已经集结完成，巴比尔见克拉维亚毫无用处便将其直接丢弃。萨尔迪亚斯还笑着说她是因为巴比尔的毒才解放出其沉睡的憎恨，人类的阴暗面还真是恐怖啊。巴比尔表示很期待和久良以及兰德战斗，却惟独无法认同节子的存在，随即带队离开。不管怎样，这场战斗勉强算是我方胜利，这样一来北部得以解放，中央大陆的局面则被分成五部分，而要完全驱逐赛德里亚尔还得看接下来的战斗。



战后，阿德本特不得不赶回蓝色地球，他强调这里的分别只是暂时的，大家还会再见。久良没有选择和阿德本特一起回去，虽然说能还清一笔欠债是挺诱人的，但久良还是觉得这里有他必须完成的事情，因为他们决定分头追击巴比尔。而克拉维亚虽然恢复了精神，却失去了记忆，人倒是变得阳光、开朗了许多。蓝之前检查其身体发现有被用过精神类药物的痕迹，多半就是靠这个来增幅她心灵深处的憎恨，这就让大家更加不能原谅巴比尔了。阿德本特带着部下穿越过后，三个共鸣者虽然嘴上没说，可都知道那个即将到来的绝望的未来，前方等待着他们的战斗绝对不是现在所能比拟的，决断之日已经不远了。

（完）



掌机王自由谈

栏目主持：马修

大家好，欢迎来到自由谈，这辑自由谈为大家带来的是《机战 天狱篇》的点评，而其他有游戏故事、游戏点评的也都欢迎投稿到自由谈来，如果评论的篇幅短，还可以将字数控制在 400 ~ 450 之间投稿玩家点评，总之，这是玩家自己的栏目，有故事有想法就尽管投来吧！

惊叹与缺憾
——简评《第 3 次机战 Z 天狱篇》

文 古梓



作为一个在社会游荡多年的人，笔者深知时间和精力是何等宝贵的东西，本来空闲休息的时间就少，用于游戏的时间更是屈指可数。结果《第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇》（以下简称《天狱篇》）发售已经过去两个多月，笔者才算将该作日记全部完成，正想着必须给本作来一个总结性评价时，突然脑里一片空白。在笔者通关过程中听到过各种不同的声音，有人很肯定地说《天狱篇》是烂作，也有人狂赞《天狱篇》是整个“《Z》系列”的巅峰之作，而且各有各的理。而笔者呢，随着流程不断深入，却越发搞不懂本作，说它是无良之作吧，其中的确不乏种种良心的设定；说它很厚道吧，又总会有些十分令人不悦的东西窜到眼前。这应该是笔者第一次无法很肯定地评价一款游戏，就连这篇简评也是在极其纠结矛盾心情下完成的。

画面偷工减料和超神表现的反差

作为“《Z》系列”的完结篇下部，《天狱篇》的公开虽然满载无数玩家的期待，但我们必须有个最起码的认识：本作在画面表现力上不可能比前作《时狱篇》有多少突飞猛进的提升。根据官方的说法，两部作品几乎是同期开发的，就可想而知了。但实际玩到后，画面表现着实令人无法满意。首先自然是大地图的问题，虽然采用 2D 地图的方式咱现在也算是妥协接受了，但这地图重复率之高实在令人叹为观止，本来就简陋的地图，还硬要你看上好几遍，那种感觉绝对不是恶心别扭可以形容得了的。

再次是角色头像，记得写《时狱篇》评测的时候，笔者就曾说过游戏中用到很多原作素材，虽然因为各部原作画风不同导致一系列角色画风不统一，但至少让看过原作的

朋友产生亲切感——必须承认，当时我的确很傻很天真，大量采用原作头像素材的根本原因其实是为了掩饰制作小组头像绘制方面功力不足的问题，再看看《天狱篇》的那些重新绘制的头像，画得丢了原作神韵还叫小事，更多的是直接画崩到连亲娘都认不出来的地步。这时候我真想劝制作方别坚持重新绘制啦，还是乖乖用回原作素材吧。举个例子，《全金属狂潮》（以下简称为《全金》）小说原作的那些角色虽然全部都是新绘头像，还说请了原来的画师参与，可结果呢，既没有小说插画的细腻笔触和鲜艳用色，也没有漫画版的成熟风格，更和动画版头像格格不入，整个就一四不像。至于原创系那些头像也是各种扭曲，有头有脸的还勉强凑合，一遇到些类似 NPC 的头像那作画水准估计连大学生作业程度都达不到。还有一点颇为令人不爽，那就是本作的小头像问题，《时狱篇》时候还没太大感觉，到了本作很多事件必须靠头像来表现，结果就一方框里硬塞两个人，怎么看怎么别扭，还一而再再而三地重复上演，每到这时候，笔者总会无名火起：你直接给画张 CG 图不行吗，至于偷懒成这样？



再来便是被很多人坚持认为的《机战》的重中之重——战斗动画，可以说，《天狱篇》将整个“《Z》系列”战斗动画表现力方面的缺点彻彻底底暴露了出来。背景模糊和卡帧问题始终没有得到解决，甚至有愈演愈烈的趋势，一旦出现比较复杂的建筑物（如船上都市），那背景卡得你视线都不知道该往哪里放。人物特写和机体画崩之处比比皆是，比如《机动新世纪高达 X》里面的高达 DX 月光炮的表现就相当令人绝望，女主角蒂法的插入特写崩得完全没法看，高达 DX 居然还直接按原比例拉近镜头，结果一堆色块和锯齿显得无比突兀。想想看，掌机《机战》这些年没少被质疑马赛克问题吧，现在好，到了高清平台上，咱们可以数数色块以及锯齿偷着乐了。再如“《全金》系列”，机体战斗动画还是老样子，帧数不足，动作极为不连贯。

但有一点笔者始终想不明白，本作不少机体因为建模翻新彻底沦为召唤必杀技能，这可以认为是官方偷懒不想单独作一整套战斗动画，可官方偏偏又很厚道地把《机动战士高达 UC》中出现的“杀人部队”专属杰钢和隆德贝尔三连星机体杰斯特整了出来——可你整出来好歹给个三连星攻击啊，明明剧情中其他两个成员都有露脸，结果却只有队长一人单干又是怎么回事？更令人无语的是，一众原创系敌人机体的战斗动画不管是小 BOSS 还是中 BOSS，亦或者是最终 BOSS，几乎都只知道在那没完没了地堆特效，看起来很炫目，可抛开这些莫名其妙的特效，你会发现很多机体连最基本的动作细节都没有，结果惟一能看的便只剩下天蝎座机体的两招必杀技，并不是说它就做得很好，而是至少有交代细节，有比较自然的动作衔接。不过凭这些就断言本作战斗动画没诚意也不全对，你再看看 UC 系一众高达的战斗动画表现，简直就是天壤之别：帧数充足，细节丰富，动作衔接自然，运镜流畅，整套攻击动作一气呵成，不拖沓也不匆忙，几乎设计得恰到好处，或许也只有这些才能称为本作在战斗动画这一环节的惟一良心吧。

系统多样化和难度简易化的纠结

上面也说过，作为完结篇的下部，我们不应该苛求《天狱篇》在系统方面有多么翻天覆地的改革。可制作方倒很明白一个道理，你不加点东西实在不好意思将之说成是新作，所以还是加了一些新的系统设定。比如《时狱篇》加入的自定义 BGM 就备受好评，这次更是可以针对单一武器定义 BGM，于是很多朋友又有了新的热情投入点，开始乐此不疲地尝试着不断搜寻 BGM 和换 BGM。笔者实在没那精力，所以也不知道这系统到底是好是坏，但有一点可以肯定，有了自定义 BGM 系统，表面看给予玩家一定的自由度，但另一方面却给制作方在 BGM 制作上偷懒提供了一个绝佳的借口，结果便是《天狱篇》

自带的优质 BGM 屈指可数。



其他细节设定，比如全新的 Z 水晶系统，《时狱篇》的 Z 芯片只能在 D 商店中购买强化部件，可现在它有了另外一个用途，可以用来获得各种 Z 水晶效果，水晶效果分五个等级，必须逐级解锁，而且 Z 芯片消耗量会越来越大，但得到的全员附加效果却是越发实用，这些辅助效果给玩家通关提供了更多的便利条件。至于前作就有的战术指挥和唱歌系统在本作继续发挥强劲功能，简直就是传统战棋游戏中的辅助魔法，再配合本作中后期登场的原创战舰的 D 指令给玩家创造出更灵活多变的战术思考空间。其他的类似于新的双机指令，更多的原作角色自带能力以及新的角色育成技能如定位、战术待机等，这些设定看似令人眼花缭乱，实则却是鸡肋。为什么？因为本作难度真的不高，有没有这些技能，咱都可以通关，也就变相降低了它们的存在价值。事实上笔者一直觉得很奇怪，为什么作为完结篇的《时狱篇》和《天狱篇》都没有 EX 模式，EX 模式意味着什么？我方机体和武器均无法改造，角色更不能育成，只能靠白板一般的成员去抵挡强化了几段的敌人，这样难度自然就上去了，而难度提升必定会逼玩家去思考以上那些新加技能的用途，从而提升这些新设定的存在感。也许你会觉得现在没什么人会热衷于挑战高难度游戏，那没问题，只要给 EX 模式设置足够诱人的通关奖励，肯定还是会有不少人去挑战的吧。

说到难度，实际上《天狱篇》的难度不算太低，甚至比起《时狱篇》还要高那么一点点。理由无非两点，一是本作的 SR 条件很复杂，往往是分成好几个条件夹杂其中，有时候还硬要你同一回合内达成所有条件，时间和战斗强度跟不上基本就废了。二是敌人数据的加强，中期突然出现一批 70 级以上的机体令人崩溃；后期一众敌人从杂兵到 BOSS 无一不是命中超高攻击力超强还要附带各种特殊效果，有的还会大范围地图炮，让人防不胜防，相当折磨人。往往必须速战速决，否则回合数拖得越久，对玩家越是不利。这就必须提及本作新加的一个系统，其实应该叫剧情设定——真化融合。该设定不仅提升我方全员的 SP 点数上限和气力上限，还会直接增加武器攻击数值，有了这个，突然感觉有冤报冤有仇报仇的时候到了，简直就是为被压着打了几十话的玩家终于可以扬眉吐气爽上一把而存在，单就这点而言，该设定出奇地精妙，既符合剧情走向，又让大家再次体验所谓的《机战》爽快感。

剧情注水、删减和新编的矛盾

正如笔者当初所说的，对《天狱篇》的期待真的只剩下剧情了，只要剧情够热血够精彩，那就算值回票价。不过后来看到《天狱篇》的参战作品列表，内心着实纳闷了一会儿，这列表看似很壮观，但除去《时狱篇》那几部交代一半的原作外，剩下的能当版权作主线剧情的真不多，也就《全金》小说版、《飞跃颠峰 2》和《翠星之加尔刚蒂亚》。毕竟官方之前就提过一次，《新世纪福音战士 新剧场版 Q》只加入四部 EVA 和其驾驶员，其他角色通通没有，等于直接封死了这一部剧情加入的可能。从这些情报中不难看出，本作的原创主线剧情所占比例会很大，不过这也无可厚非，毕竟是真正的“《Z》系列”最终章了嘛。



但实际玩过才发现情况比预想得还要糟糕，上面提到三部新参中有两部动画剧情容量本来就很少，惟一一部《全金》原作小说剧情还算充足。本想着这可是《天狱篇》最吸引人的部分，毕竟《全金》小说的粉丝不少，而动画又死活不再继续出，如今能用影像方

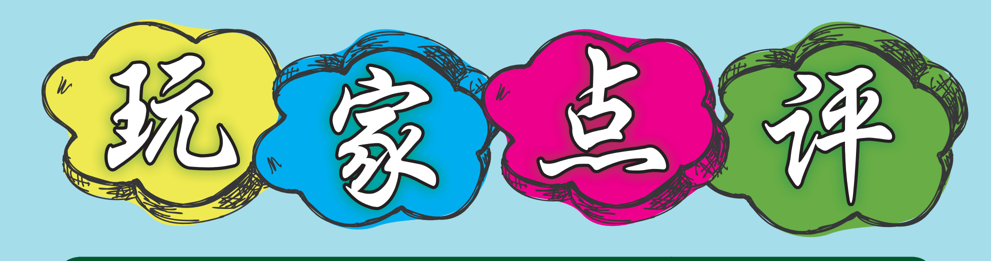
式补完小说剩余剧情的也就只有《天狱篇》了。制作方估计早就猜到会有这种反应，才故意将其作为宣传的一大噱头，结果到头来还真就是一个噱头：咱不能说本作没有小说原作剧情的加入，因为一众角色和机体都有登场，自然包括主角的那部逆天强机烈焰魔剑。可问题是原作中很多铺垫搞笑的戏份几乎全都被略过，比如后期残酷剧情前最后一次狂欢的《飞舞的 very merry chrismas》，再如女主角为什么会对宗介突然产生深深的恐惧，这些不是整个删了就是没有交代清楚，直接导致剧本精彩程度大打折扣。后期雷纳德的两个跟班莎宾娜和福勒都有露脸，可到头来居然只为了说几句台词，连驾驶地狱骑士和秘银小队死斗的场面都没，当真是能省就省啊，浪费了一众粉丝的期待。《飞跃颠峰 2》也有同样问题，本来就没多少剧情却还要拼命精简，原作几个比较感人的场面通通没有出现，就连解释 TOPLESS 能力由来的桥段也直接跳过，弄得没看过原作的人一头雾水。

于是乎，本作的流程几乎都是靠原创剧情来撑场面，本来这也没什么，看看旧系列《机战》也是多以原创剧情为主，可在寺田贵信时期过多强调还原原作动画的前提下，冷不防重新发展原创剧本难免让人有种滥竽充数的错觉。实际上，本作原创剧本总体也是问题多多，前期结构过于松散，一直到中后期才有了紧凑感，不难看出如果只是将最终章以一部作品形式完成便大概不会这样，分明凑数嫌疑过大。当然，咱必须说原创剧情中也是有不少亮点的，首先几乎所有剧情都和主线紧密扣在了一起，不管是《机动战士高达 SEED DESTINY》迪兰达尔议长不顾一切都要推行命运计划的真相，还是《机动战士高达 UC》中一再被提及可以颠覆联邦政府政权的拉普拉斯盒子最深处的秘密，甚至于《翠星之加尔刚蒂亚》的人类银河同盟，都和本作原创敌方势力有着千丝万缕的联系。其中将《∀ 高达》的月光蝶和《翠星之加尔刚蒂亚》的翠星虫系统联动到一起绝对是神来之笔，而不少原作剧情的新篇也很能打动看过原作动画的玩家，比如《无敌机器人托莱达 G7》中关于外星人梅本大叔那段回不去故乡剧情的还原就相当催人泪下，还有某关居然用另外的方式重现了当年《飞跃颠峰》两名主角回归地球的感动场面亦是实属难得。可惜这些剧情闪光点如果你不细心去品味，只是一眼扫过也很难体会个中精妙。不过游戏剧情到了后期，我方一次又一次身处绝境之中，场场逆转大战本来应该处理的非常热血，却因为过程重复度太高，反而降低了玩家的体验感，笔者到最后甚至都麻木了，这不得不说是一大遗憾。



既然说到原创剧情，就不得不说原创人物，主角神代响的身世堪称整个“《机战》系列”最惨，然而他却能靠着自己的不懈努力最终跨越心中的希望和绝望，这令他的人格魅力上升到一个从未有过的高度。一众敌方角色也都是个性鲜明，巴比尔的憎恨、爱尔纳露娜的好战、尸空的沉默、皇帝奥斯特拉利斯的固执坚持等都有着上佳的表现。最有意思的是，本作虽然出现了几乎可以被称为神的敌人势力，但到头来你会发现他们依旧是人，处处表现出了人类固有的缺点，单凭这一点就相当发人深思。作为“《Z》系列”的完结篇，本作也基本将系列一直以来埋下的许多剧情大坑都给填了，算是给该系列画上一个比较完美的句号。

写到这里，连笔者都不知道自己到底是在夸本作，还是贬本作。或许世间存在之物就是如此的矛盾，无法尽善尽美，它们各有优缺点，自然不能一概而论，关键还要看你如何去看待。《天狱篇》绝对不是完美的，可也并非一无是处，现今《机战》这一品牌已经越发不被人重视，天知道什么时候它就彻底淡出游戏业界，成为一个被我们这些老玩家追思的对象。想到这里，难免心中唏嘘不已，甚至连游戏中存在的那些诡异的 BUG 都不想过多的批评。毕竟这算是《机战》历史上第三个版权作系列的完结，至于以后能否有新的系列，还真的不好说。



3DS	大家的口袋妖怪大乱斗
厂商：Nintendo	类型：ACT
评论人：赵熊猫	评分：8

作为《口袋妖怪》为数不多的动作类型的衍生系列，“《口袋妖怪大乱斗》系列”无论是玩法还是精灵造型都颇有特色。本作将系列特有的热闹战斗以及玩偶造型等继承的同时，也很大程度上赋予了本作联机上的乐趣，自己和好友Mii角色的加入让广场变得热热闹闹，而随着流程增加的各种设施也让这款游戏有了建设模拟乐园的乐趣。

本作的画面不过不失，和3DS版前作基本持平，开3D后出屏效果也一样赞；音乐则有一些古典风格的曲子让人印象深刻。各种技能攻击方式各有优点和不足，使得本作的技能搭配也颇值得研究。难度设定随着收集数量增加而逐级提升的设定堪称严谨，国王的委托战斗也由于规则不同而有各种紧张感和挑战乐趣。MEGA进化和719种精灵的登场，则让该系列彻底跟上了官方的步伐。类似等级但无法改变的强度设定虽然一目了然，不过也让本作的不少其他设定变得可有可无，好在游戏本身的收集和战斗两大乐趣没有受到影响。

最后说下该作的收费，最多3000钻石的课金上限设定虽然听起来非常良心，但也直接导致了官方惰于更新经营而玩家也在课金3000钻后依旧要谨小慎微算计的结果，让人有些不大爽，其实保留满3000钻石后每天送20钻的福利即可，设充值上限实在没有必要。



PSV	机动战士高达SEED 战争宿命
厂商：BNE	类型：ACT
评论人：魔法小糖球	评分：8

本作在游戏画面上较比前两作有了很大的改进。对于高达机体的渲染以及细节上的刻画的精细度也相当高，但个人感觉还是没有将PSV的机能充分发挥，画面应该还有提升级空间。而相比于前作，战斗地图大了不少，至少不像PSP上的那样被圈在一个小方框中战斗，有时为了去较远处保护队友和设施时甚至多了一丝赶路的紧张感。

游戏手感非常不错，右摇杆转变视角非常方便。在机体切换武器方面也充分的利用了触屏的便利性，在屏幕上点击想要切换的武器便能快速切换，大大地增强了战斗的便利性。但游戏打击感就比较一般了，激光剑砍上去甚至实弹命中时都没有多大的感觉。这点还是保留了一贯的“传统”。游戏的音乐方面可以说是忠于原作，全是《SEED》的战斗BGM，代入感极强，而且战斗时在剧情语音加入下也不会显得较为杂乱。系统上本作倒是有个很大的鸡肋设定，就是选择剧情路线时无法在游戏内切换，必须要重开一个新的存档才能选择不同的主线剧情路线。实在让人摸不着头脑为什么要弄的那么复杂。

不过总体来说本作水准还是不错，整体上不会让玩家和FANS失望。



本栏目仅代表作者观点，与《掌机王 SP》立场无关。



掌机市场扫描

文 德科

眼看快要进入暑期，在3DS上已经确立绝对主力位置的破解烧录卡——GATEWAY却出现了突如其来的断货，起先还只是小规模的供货不足，但是随着商家手中存货的减少，价格很快就扶摇直上，一些之前还在观望的玩家后知后觉地开始寻找，结果面对价格也是有心无力。实际上9.1版本的New 3DS LL对于本烧录卡的依赖较大，配合SKY卡运行中文版的破解游戏是很多玩家心所执念之处。目前了解到的情况是烧录卡厂商有意改良工艺，所以全线停止了目前版本的生产，但是什么时候才能恢复供货，还没有确切的消息，估计这段时间SKY烧录卡又会重新赢回一部分市场，毕竟该卡没有版本要求，应付一般玩家的需求也算是足够了。

白色的New 3DS LL姗姗来迟，很多喜欢白色的玩家也终于等到了自己中意的颜色，只不过该颜色主机目前的价格还是较高，在1200元左右，考虑到这段时间随着日元汇率的走低，日版主机价格趋于下降的走势，算是一个不合理的价格，是否购买还是要玩家自己来定夺了。而游戏方面也将价格的波动显示得比较明显，目前一些日版的3DS新作，首发价格都在250元左右，尤其是像《火焰之纹章》这种优质的第一方游戏，尽管拆成两个版本还要单算DLC的卖法有些店大欺客，但是考虑到现阶段游戏的盈利方式，相信大家也不会觉得有什么可意外的，该骂的骂，该玩还是要玩。

PSV并没有在E3展上公布3000型主机，在升本的道路上比3DS还依然落后一个“等级”（当然我指的是主机版本型号，不是机能）。国行主机自带的“情怀光环”基本上已经被玩家们驱散，国行游戏虽然价格合理，但是因为冷饭程度较高，很难吸引那些中前期就已经入坑的玩家，而新人则更关注自己个人喜好的游戏，对于老游戏兴趣一般。价格方面，目前PSV无非就是一台低端智能手机的价格，对于喜欢游戏的玩家来说基本上不存在什么太大的入手门槛，来上一台等8月份的《舰娘》也是不错的选择。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品的报价仅供参考，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL	New 3DS	New 3DS LL	PSP-3000	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
北京	绿洲电玩	900	950	1050	850	50	120	180
江苏苏州	哇靠电玩	990	880	1080	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1100	900	1050	700	50	70	110
广西南宁	光派电玩	1100	1050	1180	800	70	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	860	860	950	780	50	90	110

城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡（4G）	PSV记忆卡（8G）	PSV记忆卡（16G）	PSV记忆卡（32G）	PSV记忆卡（64G）
北京	绿洲电玩	900	1050	550	50	90	180	280	620
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	900	1100	300	80	110	210	330	480
广西南宁	光派电玩	980	1150	300	80	150	250	350	480
安徽合肥	大拇指电玩	900	1080	300	60	95	185	275	455

硬件短消息

增高型类比摇杆帽

品　　名	アナログスティックカバ-HIGHタイプ（PS Vita 用）ブラック・ホワイト
出　　品	Cyber
对应机种	PSV-1000/PSV-2000
官方价格	972日元

一款用来增加PSV摇杆高度的周边，装上后高度比原来增加约8毫米，可摇动的幅度更广，适合用来进行第一人称射击游戏时的瞄准这种精细的操作，除此之外动作游戏和体育游戏也可以使用。摇杆帽的手指接触部分为橡胶材质，而且采用了更贴合手指的凹陷设计，操作时不容易因汗水和油脂而打滑，同时摇杆帽还有防污和防刮痕的效果。颜色有黑白两种可选。





《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX》主题New 3DS LL收纳包

品　　名	モンハン日记 ぽかぽかアイル-村DX ポ-チfor Newニンテンド-3DS LL
出　　品	Capcom
对应机种	3DS LL/New 3DS LL
官方价格	1944日元

随着《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX》发售日的临近，官方也顺势推出了各种新周边，这款收纳包就是其中之一。收纳包的素材采用了EVA材质，耐冲耐脏；双拉链设计，方便开合；内侧还有卡带的收纳层，可一起装入3张卡带；外侧则是艾鲁猫们的大集合，萌度爆表。









整理这辑"掌门人"时，2015年的上半年便已经过去了一半，这半年的感受完全一晃而过，原本年初定的目标没有一样达成，想填的游戏坑也只有《火纹 觉醒》勉强填上，倒是还开了不少新坑。不过因为搞定了某个拖了三年的事情心里压力倒还是减轻了——其实在平淡中一日复一日地走过倒也不错。而各位结束高考的朋友们发来的高考后各种如释重负和如愿以偿的，也让本人想起了自己的学生时代。都珍稀当下、尤其好好享受接下来这炎热而大作多多的暑假吧!

特立独行

其实我觉得，在别人都在玩PSV、3DS的时候，我拿出一个GB也能吸引不少人的围观吧。

宁波 地球脱出

苍穹： 对，就像人人在刷智能手机时，我掏出个Nokia老式机一样。

白菜： 在"吸引围观"的方面的确如此，然而持续时间很难保证。

昴星团： 估计别人也就感叹一下然后继续玩自己的，毕竟有个东西叫模拟器。

马修： 这种时候一般是好朋友过来吐槽一句然后继续该干嘛干嘛，还有就是，别说现在的PSV和3DS时代，当初在我买了GBC玩了一个月之后，就彻底丧失了玩GB时候长久以来的适应感了——和画面无关，而是那种黄绿底色而且暗的屏幕。

RP遗传?

在TV Game大赏中，我在网上投了十几张一张都没种，我爸就投一张结果中了我最喜欢的那件白色T恤，怨念……RP能遗传吗?

南宁 李仕政

白菜： T恤能……

库玛： 根据RP守恒定律，RP是会被吸走的……

果汁： 不需要遗传，你只要把你爸爸的那件抢过来就可以了。

马修： 可以请教请教老爸怎么攒的RP啊。

只言片语 | 《第九美术馆》的春丽不错!（开平 Zorro）



还没玩的游戏被剧透了会怎样，还会兴致勃勃地去玩吗？


苍穹

具体取决于游戏类型，一般推理型AVG被剧透的话就没什么动力玩了，就像刚翻开侦探漫画，却发现书上标了“这个人就是凶手”一样。其他类型的倒还好，不过如果有剧情发生重大逆转却被提前剧透了的，也会缺乏动力，比如《勇气原点》我就坑了……


阿鲁

那得看是什么类型的游戏，要是RPG、AVG之类偏重剧情的游戏被剧透了会失去一大半兴趣，其他类型影响会相对较少，但依旧不希望被剧透。


虫无兮

由于经常写小说给自己（以及有限的读者）看，所以一般作品的剧情对于我来说并不重要。被剧透了的话，反而能更好地欣赏前期的各种铺垫和伏笔，倒不如说这才是我所希望的。（然而没有人剧透我，因为没有朋友。）


昴星团

主要看剧情占游戏的比例吧，如果是非常注重剧情的游戏，被剧透了的话感觉玩起来就没意思了。当然，剧情也是游戏的一环，如果可以的话，即使是剧情再肤浅的游戏我也不想被剧透。


乌冬

自己玩的游戏大部分都是以《MH》这样的ACT居多，剧情基本可有可无，而且加上自己又不是剧情派，就算玩《机战》都是直接跳剧情的，所以剧不剧透也没太大的影响。


白菜

老实说得看什么游戏了。非常注重推理过程的悬疑类作品，肯定会多少有点不爽，但应该还是会玩下去，因为预先知道结果还能加深我对整体事件和细节的注意。其他剧情不算太重要的游戏就无所谓了。总结起来，我是个不怎么怕剧透的人。


果汁

具体看是什么类型的游戏，不过大多数都非常不喜欢被剧透结局或者展开之类的，特别是RPG，如果被剧透的话游戏进度会马上放慢。


马修

大概是性子急以及享受过程（以及外语差劲），本人很多时候都无所谓被剧透，有时被剧情揪得实在难受时甚至会主动去查找剧透内容，看到结果后方能让自己能安心去享受过程……虽说如此，但有时还是会被出乎意料且震撼的剧情给打动到，这个时候又庆幸自己没被剧透。嗯，我果然是矛盾结合体……

悲惨循环

陷入了觉得工作时间长、工资少、想买东西多的悲惨循环中了。

广州 洪洪

白菜： 找找看，其中至少有一个部分应该是可以改善的。

苍穹： 其实芸芸众生大多数皆是如此，施主应该淡薄欲望。

阿鲁： 赶紧换个赚钱多的工作，这样你就会发现……并没有什么卵用。

果汁： 工资一多，买的东西也会越多，所以并没有什么用。

马修： 深有同感，花钱的欲望有时特别强烈。

拉女友入坑

真诚地请小编们来推荐几个适合18岁女生的游戏，让我拉游戏经验值为0的女朋友入坑。（其实我真的不是在晒……虽说她是女神级别的……）

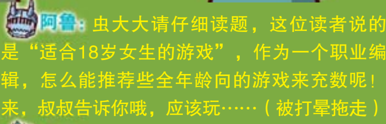
开平 周卓乐



果汁： 适合18岁女生的游戏真的很多喔！例如《偶像大师》、《LoveLive》、《初音未来》、《超次元游戏海王星》等等……女孩子都喜欢看可爱的女孩子嘛。

马修： 可以试试《口袋妖怪》和《怪物猎人》，也可以尝试《GTA》、《如龙》、《无双》以及赛车游戏、音乐游戏，总之现在游戏类型丰富，说不定哪种妹子就喜欢了。

虫无兮： 《幻想生活》、《女生风格》、《太鼓达人》、《动物之森》、《朋友聚会》……等等我为什么要这么认真地回答这种问题？祝天下所有学生情侣一刀两断，一拍两散！



阿鲁： 虫大大请仔细读题，这位读者说的是“适合18岁女生的游戏”，作为一个职业编辑，怎么能推荐些全年龄向的游戏来充数呢！来，叔叔告诉你哦，应该玩……（被打晕拖走）

白菜： 简直无言以对。



苍穹： 以前给不玩游戏的女同学推荐过《牧场物语》，都得到了好评。

只言片语｜期待《绝体绝命都市4》，玩了前作之后，就发现自己已经陷在坑里了。（台州 白石黑玉）

微生活

少年的心思你不懂

乌冬：明天早上10点《机动战士高达EXTREME VS.完全爆发》新机DLC上架。

昴星团：刚才被口遁了一下突然又想买PS3了……直接网购的话好么，还是去实体店买？

乌冬：就一台PS3，看你纠结得哦，我的话，直接过关去信和拣一台日版回来。香港日版PS3貌似1400港币不到，港版反而贵点。

白菜：PS3无所谓啦，哪个便宜买哪个。

乌冬：但日版可以唱卡拉OK。

昴星团：那就日版好了，这样毛老师就可以不去那啥地方也能唱歌了。

白菜：不要搞了好吗……

昴星团：周末买机器求陪同壮胆，怕手抖拿不出钱。

白菜：叫乌冬锅锅陪你去。

乌冬：请淘宝锅锅带你飞。

昴星团：那……我开始淘了？

果汁：你买呀？不用我带了？

昴星团：可能要蹭一年哎……

果汁：虽然1年应该也没问题，不过你觉得不方便当然还是买一台最好。

白菜：买买买！（怂恿者1号）

乌冬：买买买,早买早享受。（怂恿者2号）

昴星团：不行，又要陷入沉思了……

一段时间后

昴星团：好吧我还是丢硬币决定吧，正面买，反面蹭！

乌冬：丢什么硬币，赶快买！不要怂！

昴星团：我要丢了哦，要直播吗？

白菜：正面买日版，反面买港版么？

昴星团：打死只买日版！丢了……正面，买了！

苍穹：淘宝直接主机的话 快递费就要100吧。我觉得还不如去香港跑一趟呢,还能吃顿大餐。

昴星团在与其他小编交流PS3的价格和翻新机的问题之后，又陷入到了纠结之中。

昴星团：……那・还・是・蹭・吧！

苍穹：少年你的节操呢？

昴星团：都这么贵还没有日版还会翻新能玩？算了，试着找找香港的大腿看看。

果汁：你还是把去香港的时间放在来我家楼上帮我搬机子过去还好。

昴星团：好吧，就这么决定了，把你的机器借给我吧，DLC我买就是了。

乌冬：好消息，我有个香港朋友这周回深圳，要捎带个PS3不？

白菜：有转机！

乌冬：赌五毛，少年还要怂。

苍穹：少年到底是吃软饭还是自己扛呢，我们拭目以待！

昴星团：关于PS3的事情……让我再丢个硬币。正面买，反面蹭，要直播吗？

众编：……

昴星团：正面，买！

几天后，少年终于不负众望，买回了……PS4，可喜可贺，可喜可贺。

共同话题

身边玩MOBA的越来越多，但自己却怎么对这类游戏毫无兴趣，不知不觉和他们的共同话题越来越少了。

昆明 尹浩洋

马修：个人观点：无论是交友还是恋爱，共同爱好只是提供了一个可以开始的起点，以后还要尽多地寻找共同点并尊重对方的爱好，求同存异才能长久。

昴星团：好好玩自己喜欢的类型就好，说不定他们看着有趣就入坑了呢？自己以前就曾这样拉了几个人进掌机坑来着。而且共同话题不一定要停留在游戏上，也可以从其他的爱好或生活方面入手，比如吃饭的时候帮别人打包，就可以聊一些打包方面的东西了。

苍穹：昴星团少年的专属技能——打包，时间短、效率高，偶尔还会忘记收钱。

白菜：将共同话题局限在游戏方面，才会遇到这种窘境。建议适当拓展视野，聊聊名车名表名人什么的……

天意

自从儿子出生后就把二公主（PS2）封印了，新年请客吃饭时表妹想借PS2玩玩，结果开机后直接进入9星画面，试了几张碟都没用。唉，难道老天要我迎娶四公主？

杭州 朱建贤

库玛：直接从PS2跳跃到PS4，这位读者真的是很有追求呢！

白菜：没啥，我当年也是从MD直接跳到PS2的。

昴星团：直接PS4的我……

阿鲁：要不你也学昴星团同学抛个硬币试试？

马修：既然是老天成全，就赶紧把四公主迎娶来吧。顺便说下，电子产品不怕用而怕放，落灰N久甚至N年的机器，开机时出什么问题也不奇怪。

只言片语 | 最爱极速狩猎，《噬神者2》的那种快感简直欲罢不能！（茂名 似水流年）

233读者调查之关于233辑的改版和新增专栏

感觉不错，希望“游剧场”多点不同的小说，不过《枪弹辩驳》还是真爱。“编看编享”也不错。

开平 周卓乐

我觉得在版面下附上小编的话语这个很好！本辑的“编看编享”稍微有些无聊……“生化禁区”和“妖物志”怎么看怎么像专题……

南宁 AXG

还不错，对宅男来说都是极好的。

南宁 渡轮

“编看编享”和“小编寄语”都是写小编个人最近感兴趣的事物，前者可以看作后者的加长版，每个小编来一篇，一轮下来也有个半年了，实在写不出也可以写写观影团的活动。

杭州 Deepthroat

本人觉得“编看编享”和“妖物志”都是不错的。

玉林 李春兰

我觉得“编看编享”应偏重游戏方面入手；“妖物志”的话我觉得应偏向游戏和漫画方面，例如《妖怪手表》、《鬼太郎》等里面的妖物；至于“生化禁区”，我觉得这个栏目应该由苍老师谈谈自己对《生化危机 启示录2》的展望。对新增专栏，总体来说非常满意。

昆明 快乐逍遥

算是不错，整齐了好多，让人更好找到想看的游戏内容，但这并不算完美，加油吧小编们！

开平 凛酱

《枪弹辩驳》的粉表示：小说和版式都好棒。就是一个月的时间等得有些长。

武汉 leon

都很不错，也希望这些专栏在题材上能更丰富。

佛山 托罗米修斯

很不错，也很有新鲜感！尤其是“妖物志”简直对咱的口味。

长沙 艾达

上交同桌PSP·终

呃……我同桌看到了这辑掌门人……让我安静会儿……（联动《掌机王SP》第229辑P275、第232辑P279内容。）

宁波 稀幻



白菜：老实交代吧，究竟是谁出卖了人家（环顾四周）。我们的政策大家是知道的，坦白从宽，抗拒从宽。

昴星团：不是我！绝对不是我！（真的不是我）

虫无兮：请让我露出一个夜神月的狞笑。等等，那人不会特地跑来砍我吧……

阿鲁：你要这么想，因为这一件事你都上了三次“掌门人”，不亏的。

马修：看到就看到吧，反正他已经知道了，话说这么久了，机器还没要回来么?

搬家大工程

前前后后历时将近1个月终于在清明节次日完成了搬家大工程，然后是整理买了14年的游戏杂志，总额将近14500元，不用多久新家的放书的空间又将饱和，然后到2018年又是一次搬家。

杭州 Deepthroat

虫无兮：提到搬家确实是件很头痛的事。毕业时我就买了很多家具，之后带着它们搬了四次家，最惨的一次是从广州运到深圳。啊，很快又要到搬家季了啊！

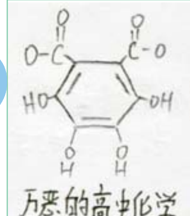
苍穹：我的书籍杂志也是一大堆，很多人劝我买电子版，搬家时不会那么累，但我还是喜欢实体书捧在手中的实在感。幸好搬家没虫无兮那么频繁。

果汁：搬家真的很麻烦，真想一直定居在一个地方。

马修：自己喜欢的书自己带着挺好的，我从学生时代开始买的游戏杂志最终还是在被老妈打个招呼后卖掉了，无奈啊……

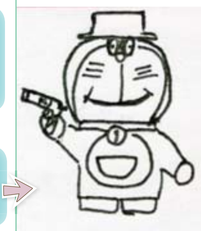
只言片语 | 隐藏奖杯好麻烦，没法上网的情况下根本毫无头绪啊……（常州 弗洛伊德）





马修：虽然英雄所见略同，但只是不知道会不会这是学霸傲娇……

Zorro



马修：一个右手有手指的蓝胖子。

北京 黑猫



马修：总联想到哆啦A梦呢……

玉林 小黑鹅的主人



马修：又看到《瓦里奥制造》的猥琐方块小人儿画风的皮卡丘了。

北京 阿龙



马修：特意看下和画皮卡丘的，的确不是一个读者，话说这种方块画风到底是什么梗啊？

广西 李仕政



现在股市这么火，小编们有炒股的吗？我这学生党好不容易攒够钱买 New 3DS LL，也犹豫要不要先放股市里。

上海 小强

马修：掌机王这面貌似还真没见谁炒股……既然钱是攒出来的也不容易，就买机器吧，否则这 1000 多扔股市里跌了心疼，涨又涨不了多少。我虽不炒股但有过类似经历，学的专业也多少与其有些关系，怎么说呢，在股票和业绩脱钩、股市和经济脱钩时，经不住暴涨诱惑的话，就以娱乐的心态用闲钱玩玩好了，不要动任何有用的钱。

不知道为什么，就是喜欢《万亿魔坏神》这个游戏，或许正是那句话：这游戏一看就是我的菜。

南宁 AXG

马修：这就是有眼缘啊，好好体会游戏的各种细节吧！

PSV 是否会继续出改良机型？请小编们给予回答。

上海 顾春军

马修：这个小编们还真不知道，反正机器又不贵，可以先买 1000 或 2000 型玩着嘛。

《火纹 if 白夜》版本的人设比较好，《火纹 if 暗夜》的故事很感兴趣。

广州 洪洪

马修：于是你只要购入双版本就完美了。

国行 PSV 的游戏审批速度还是慢啊，什么时候每周出一款新作，我就入手国行 PSV。

杭州 朱建贤

马修：这个关键还是看厂商的态度，官方一直在努力，游戏便也会越积累越多，而且政策已经放宽，相信以后会更好啦。

---

230 辑的《第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇》，一个游戏三个地方写介绍（年鉴、年度最佳 S·RPG、动漫改编提名），编辑也够费心的，内容还不同，赞！

上海 王菁益

马修：所以说那辑负责热门游戏介绍的都很绞尽脑汁，一个游戏获奖多次便要从不同的角度去介绍……

“游戏文化频道”和“猎人集会所”的内容非常文艺，挖出了游戏的内涵，适合拉人入坑。

南京 先さん

马修：此话在理，不过也要对症下药哦，比如拉文艺范儿的朋友入坑，就很合适。

上学期末买个只 NDS，发现玩不到一天就没电了，东借西借充电宝，够一周玩了。

玉林 小黑鹅的主人

马修：NDS 的续航时间已经相当不错了，充满电玩一天，用充电宝玩一周，现在的掌机都做不到的。

小编们可以参加 TV Game 大赏吗？中奖了吗？

南宁 AXG

马修：当然不可以啦，虽然大家有时口头会调侃，但不会真去这么做，内部消化大奖那不就成骗子了。

身在学校没什么游戏好期待的，真要说的话，希望《最终幻想》再接再厉吧！

南宁 蛋蛋

马修：于是 E3 公布了全新重制的《最终幻想Ⅶ》，蛋蛋同学期待否？

稿费样书在召唤

这里放的是一直以来前能联系上而欠发稿费和样书的撰稿人，各位作者看到消息后请向 pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
凯文	190	自由谈	多年以后	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

只言片语 | 喜欢“《逆转裁判》系列”，期待《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》。（昆明 快乐逍遥）

一个人生活



一个人生活真不容易呀，要处理洗衣服、晾衣服、煮饭、炒菜、洗碗、打扫等杂事。以前有父母帮忙处理，但他们回家过年了，自己一个人处理这些事就少了很多玩游戏的时间。

广州 杨洪

虫无兮：这时应该努力找一个女仆。

果汁：还没试过独立生活，不过老被家人念叨自己一个人肯定无法生活……

阿鲁：买个洗衣机，顿顿叫外卖，也许会帮到你的忙。不用谢，我叫红领巾。

昴星团：还有洗碗机和清洁机器人。

白菜：图方便和图节省，选一边咯。

库玛：要有追求啊！品质生活，家务游戏两不误！

马修：等以后两个人生活、尤其是有孩子后，你会怀念现在独自一个人的惬意日子的。

名字写错了

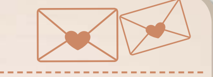
229辑的口袋光环中奖了，十分高兴，但是看中奖名单中，我的名字竟然写错了，希望小编们纠正。

昆明 陈卓

昴星团：好大的锅谁来背？

马修：给陈卓同学道个歉啦，话说我接到中奖名单时还特意搜下“趁”这个姓……

网购·邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元； 187辑，定价16元；206，定价18元；216辑，定价14元；217、218、229、232、234、235辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88～90辑，定价18元。

《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元；

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.13，定价35元。《PSV典藏特辑》：定价32元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网书刊频道



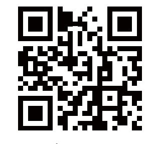
b.ucg.cn

淘宝动漫游书店



acgbook.com

UCG口袋微店



vd.ucg.cn

只言片语｜《梦幻模拟战》是本人当年购入MD时花得时间做多的一款文字游戏，我被该作的人设和剧情深深感动，期待3DS的《梦幻模拟战 转生》。



※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

邓淳

性别：男 年龄：17
拥有掌机：NDS、3DS
喜欢的游戏：《MH》、《机战》、《口袋》
地址：广西南宁市武鸣区永宁路297号
邮编：530100 QQ：634074887
Email：634074887@qq.com
电话：15177826590
想说的话：这是第一次给《掌机王SP》寄回函……请多多指教。

王威

昵称：ww

性别：男 年龄：21
拥有掌机：PSP、3DS、NDSL
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》
地址：北京市丰台区和义东里四区21号1门603
邮编：100076 QQ：947749219
Email：947749219@qq.com
电话：13552898127
想说的话：才入《MH4》，求带！

曹翔

昵称：曹晓翔

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《初音》
地址：浙江省平湖市洁芳小区45幢三单元
邮编：314200 QQ：1145971979
Email：1145971979@qq.com
电话：15824342827
想说的话：祝贵刊一切顺利！

杨天远

昵称：血祭狂歌

性别：男 年龄：21
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：很多
地址：江苏省苏州市吴中区文星广场A02-327
邮编：215100 QQ：549286740
Email：ytyzxm@163.com
电话：18862134663
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

许少玮

昵称：研木金

性别：男 年龄：25
拥有掌机：NDS、PSP、PSV
喜欢的游戏：《战场的女武神》、《如龙》、《轨迹》
地址：安徽省马鞍山市雨山区向山平南一村26栋506号
邮编：243000 QQ：578099010
Email：578099010@qq.com
电话：13665557619
想说的话：索尼大法好！

只言片语 《最终幻想 零式HD》的通关影像让我燃起来了！期待《壹式》。（广东 周卓乐）

朱建贤

昵称：Deepthroat

性别：男　年龄：33
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《GT 赛车》
地址：浙江省杭州市余杭区乔司镇宜家花苑 14–302
邮编：311101　QQ：920049599
Email：920049599@qq.com
电话：15381023150
想说的话：祝国行主机欣欣向荣，茁壮成长！

陈健聪

昵称：聪聪

性别：男　年龄：22
拥有掌机：PSV、3DS LL
喜欢的游戏：《MH》、《P4G》、《口袋》
地址：广东省韶关市浈江区上后街 23 号 801
邮编：512000　QQ：2915378300
Email：2915378300@qq.com
电话：13826487572
想说的话：想要《Ω 红宝石・α 蓝宝石》啊，《怪物猎人 5》快出在小 V 上吧。

陈府延

昵称：地球脱出

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL、3DS、PSP
喜欢的游戏：《MH》、《生化》、《铁拳》
地址：浙江省宁波市宁海县跃龙街道东景花园 13 幢 505 室
邮编：315600　QQ：2637852617
Email：2637852617@qq.com
电话：13586673577
想说的话：对不起，想不出该说什么。

周鑫

昵称：与

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《暗魂献祭》、《海贼无双》
地址：广东省广州市白云区机场西乐天街 67 号 2 楼大中国画院
邮编：510403　QQ：554331091
Email：18666009161@163.com
电话：020–36204033
想说的话：首次寄表，望多多包涵。

蒋承煜

昵称：鬼人型强走药 G

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：共斗游戏
地址：江苏省常州市武进区长虹工业园昌盛路 58 号
邮编：213162　QQ：489598358
Email：jcy489598358@sina.com
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

李丰

昵称：猴纸

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GB、PSP、PSV
喜欢的游戏：《MH》、《弹丸论破》、《口袋》
地址：浙江省乐清市乐成镇双雁小区 45 幢 404 室
邮编：325600　QQ：1834940210
Email：1834940210@qq.com
想说的话：开开心心地启动联机生活吧！

沈葆唯

昵称：三国

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《闪乱神乐》
地址：上海市浦东新区樱花路 802 弄 10 号 1002 室
邮编：201204　QQ：2403266846
Email：shenmenggang@sina.com
电话：021–50101938
想说的话：爱游戏，爱福利，爱深入研究前面两者的结合，并且以正常眼光看待一切游戏。

只言片语　感觉纸鸢的手机栏目做得越来越好了。（南宁 李仕政）

小编寄语

ZJW

库玛

★期待了好久的《油彩军团》终于发售了！于是顺理成章地购入了人生第一台主机，每天都玩得不亦乐乎。但没想到大家跑来我家聚会玩1V1模式的时候，我居然被所有人都狂虐了一番，其中有些人还声称是第一次碰这个游戏！诶……这些家伙真是一点都不体贴，没有举起桌子把他们赶出家门的我真是太亚撒西了，哼！



乌冬

◆一年一度的AKB总选举落下帷幕，不得不说这次又是精彩纷呈的一届，按照惯例说说自己心目中的三大最佳看点吧。第三是高桥南的感言，虽然是最后一次参选，但也没有放下总监督的担子，为后辈们留下了一番语重心长的演讲，可以说是本届最感人的感言；第二是神志那结衣的感言，只能说美女逗起来实在是太有杀伤力了，基本看一次笑一次；第一不用说就是宅姐再次登顶了，虽然去年没能成功连霸，不过这一年也是为HKT尽心尽力，做出了不亚于得第一的努力，所以重得第一的头衔可以说实至名归，还有这次终于还愿把第一名的椅子给坐了。

咕噜（美编）

●6月底终于公布了公立“小一”学位的录取结果，小宝终于顺利录取了。这个可是苦苦等待了3个月的结果，繁琐的资料准备、提交、审核、录取，真是磨人挠心的等待。

果汁

★《星之光辉》的素质真的出乎我意料，作为从NDS时代的“《光辉圣约》系列”走过来的玩家，不得不说这作真的完善了前辈们的缺点，能感觉到是花了很多心思去完成的作品，十分庆幸能玩到这么一款传统的S·RPG。

★买《火纹》的时候还顺便和白菜一起测试了《火纹0》的卡牌游戏，发现还是蛮容易上手的，可惜不开补充包光靠预组的话，效果还比较单调。但是《封印之剑》死忠的白菜不肯陪我一起开这次的《觉醒》补充包……

★《女神异闻录4 彻夜热舞》相当不错！初上手感觉有些难，不过这种音游毕竟还是习惯了就很好过，现在已经玩出了爽快感。故事模式虽然总体节奏没什么惊喜，但也算侧面补完了低年级组和理世的剧情，作为粉丝还是感到相当高兴的，感觉这个月玩的游戏素质都非常让我满意，真是开心啊。

香山（美编）

◆终于毕业了！真是感谢在烈日下陪我一起拍毕业照的爸妈和朋友。在这一年里，学校宿舍装了空调、校园巴士的数量增多、多媒体教室换上了苹果电脑、Wi-Fi信号遍布每一个角落并且满格、就连学校天鹅湖里的天鹅也有了自己的木屋小窝！利用回校的几天，和好友走了一下学校的后山，看了山羊；去了停满渔船的海滩，看了日出。想做的事情总比实现了的多，但当想去实现的时候发现时间已经不够了。最后祝福大家毕业快乐和拥有美好的前程。

sienna（美编）

◆真的很不喜欢夏天，热得人都发毛了，平时有空了哪都不想去，只想安安静静地在家吹空调吃西瓜，可为什么已经连续两天晚上家里停电，还让不让人活了（泪）。

虫无兮

●接上辑，咱的苹果 6+ 在日本很顺利地转生了，为日本的服务业鼓掌。

●颈肩腰腿痛在入夏后恶化了，某天实在扛不住了嗑下了老妈给的秘药，却因为副作用被放倒了，在家躺了两天。各位读者吃药前一定要看清楚“不良反应”那一栏。

●不小心发掘到了一部对自己口味的日剧《Replay & Destroy》，主角就是《勇者义彦和魔王城》里面的勇者，必杀技是嘴炮。看完惊觉自己真的很喜欢嘴炮系作品，而且还要是连珠炮的那种。

●不知不觉，已经到了身边的朋友会丧亲、追着看的连载漫画作者会挂掉的年龄了……我现在只希望网红“羊羹”能再活久一点，拍多点照片。

昴星团

★继之前某辑书中自己写的“只要不是妹子就不给联系方式”后，竟然在微博上被读者找到并关注了，然后在微博上搜了一下自己的 ID 后猛然意识到，果然起一个文艺又不好找名字什么的对我来说还是太难了吗（扶额）……不过只要是能找到我的朋友，我都很乐意一起打牌或探讨哲♂学。

★自从买了 PS4 后，真正体会到了什么叫做“游戏编辑没时间玩游戏”，如果要挤一点时间玩与工作无关的游戏就要放弃很多东西，或者把自己逼得很忙，毕竟自己需要补充 / 学习的东西实在太多。不过回想了一下，其实是自己把大部分时间都花在打牌上了。（喂！）

苍穹

◎某日加班到很晚，在地铁站过安检时，一位年轻的工作人员看着监视屏激动地说出了“PSV！”当时由于急着赶最后一班地铁，只得微笑示意，没有什么时间交流。如果这位玩家也是我们的读者就好了。

◎价格被炒到飞起的《火纹 if》限定版早早就放弃了，《白夜·暗夜》双版本各买一张。不过直播两天后就几乎再没开过机器，原因是《PSV 典藏特辑》实在劳心劳力。这种盘点型的内容一旦出错，以后在作为参考资料时就会造成二次错误。虽然文字编辑行业不比科学、医学界，但谨慎认真依旧是必需的。

白菜

□购入卡牌游戏《火焰之纹章 0》预组，与果汁较量一番。直来直去的攻方式和简单粗暴的加攻效果，攻方战斗低于守方时不会受到任何惩罚的设也加快了游戏的节奏。或许是因预组效果没有设计得很强，导致换手、检索和回收能力都很匮乏，基本就是在比抽牌运。不知道加入补充包之后会不会改善——然而不出《封印之剑》，我是不会开补充包的！

阿鲁

■经历了一次大热天空调坏掉的感受，酸爽至极，从头到尾汗水就没停过，睡个觉被热醒好多次，一晚上下来心力交瘁，我觉得至少会瘦两斤四两。

■周末跟《掌机王 SP》的一群同事去吃个正宗的日式烤肉，味道确实不错，《孤独的美食家》第一季第 8 集的烤肉应该也就是这种味道吧，怪不得看起来那么有食欲。一顿烤肉下来，我觉得被热醒好多次那个晚上的罪白受了。

马修

◆为了全心投入去玩《火纹 if》，在买了《白夜》开个头后，便赶紧把之前一直坑在决战前的《觉醒》给通关了，虽然没能像刚开坑时计划的几周目用哪个哪个角色，但好歹也算填了一个坑。

◆ 2009 年夏天患了次牙周炎，然后三颗下门牙不同程度地活动了，中间靠右的那颗尤其厉害。在悬了将近 6 年之后，活动最厉害的那颗终于掉了。去医院处理，两边的半活动门牙也一起被拔掉了。

Juxi（美编）

◆对别人好也是要有分寸的，记得以前看到过一句话：给人一顿饭是恩人，给人十顿饭是仇人，现在终于深刻体会到了这话的道理，不过有时要告诉自己不用太失望，提醒自己要有一颗感恩的心，生活在继续，人还是要向前看……

◆起风的日子学会依风起舞，落雨的时候学会为自己撑起一把伞。生活有望穿秋水的期待，也会有的意想不到的欣喜。

栏目主持 白菜

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年7月					
9日	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	大逆转裁判 –成步堂龙ノ介の冒险–	Capcom	AVG	6264日元
9日	超・逃走中 集合！最强的逃亡者们	超・逃走中 あつまれ！最强の逃亡者たち	BNE	ACT	售价未定
11日	妖怪手表 破坏者 赤猫团	妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团	Level–5	ACT	4968日元
11日	妖怪手表 破坏者 白犬队	妖怪ウォッチバスターズ 白犬队	Level–5	ACT	4968日元
23日	梦幻模拟战 转生	ラングリッサー リインカーネーション –转生–	Extreme	S・RPG	5980日元
30日	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	Nintendo	ETC	4320日元
2015年8月					
11日	闪乱神乐2 真红	Senran Kagura 2: Deep Crimson	Xseed Games	ACT	49.99美元
20日	超级机器人大战BX	スーパーロボット大战BX	BNE	S・RPG	6640日元
27日	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君	Square Enix	RPG	6458日元
27日	FC混合 精选集	ファミコンリミックス ベストチョイス	Nintendo	ETC	3996日元
2015年9月					
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村DX	Capcom	SLG	4309日元
17日	口袋妖怪超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	Nintendo	RPG	5076日元
2015年10月					
8日	职棒家庭棒球场 回归	プロ野球 ファミスタ リターンズ	BNE	SPG	售价未定
15日	七龙战记Ⅲ 代码VFD	セブンスドラゴンIII code:VFD	SEGA Games	RPG	6469日元
2015年11月					
12日	跨界计划2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン2：ブレイブニューワールド	SEGA Games	S・RPG	售价未定
2015年夏					
未定	逃脱冒险 绝望要塞	脱出アドベンチャー 绝望要塞	Rocket Company	A・AVG	5184日元
2015年秋					
未定	投绳 转圈 豆丁机器人（e商店下载）	なげなわアクション！ぐるぐる！ ちびロボ！	Nintendo	ACT	售价未定
未定	塞尔达传说 三角力量 3个火枪手	ゼルダの传说 トライフォース3铳士	Nintendo	ACT	售价未定
2015年冬					
未定	怪物猎人×	モンスターハンタークロス	Capcom	ACT	售价未定
未定	索尼克 爆破 火与冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA Games	ACT	售价未定
2015年内					
未定	马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	マリオ＆ルイージRPG ペーパーマリオMIX	Nintendo	RPG	售价未定
2016年内					
未定	怪物猎人 物语	モンスターハンター ストーリーズ	Capcom	RPG	售价未定
未定	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ	Nintendo	ACT	售价未定
未定	银河战士Prime 联邦精英	メトロイドプライム フェデレーション・フォース	Nintendo	FPS	售价未定
发售日未定					
未定	妖怪手表3	妖怪ウォッチ3	Level–5	RPG	售价未定
未定	妖怪三国志	妖怪三国志	Level–5	SLG	售价未定
未定	点心世界	スナックワールド	Level–5	RPG	售价未定
未定	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ＆ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	SPG	售价未定

近期焦点

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

期待度 S

7.9 ◆Capcom◆AVG◆6264日元 3DS



由成步堂龙一的祖先—成步堂龙之介作为主角的全新逆转故事即将开幕。本作参考英国的时代背景，加入了“陪审员制度”，让玩家不仅要将心力放在证人身上，还要留意陪审员的看法，否则被告随时可能被判“有罪”。而与名侦探福尔摩斯的协力环节亦是本作的亮点之一。

梦幻模拟战 转生

期待度 S

7.23 ◆Extreme◆S・RPG◆5980日元 3DS



在WS版《最终世纪》后时隔15年的系列新作。虽然人设不再是老玩家们喜闻乐见的漆原智志，不过音乐依旧由岩垂德行负责。系统则以系列最经典的2代为基础，开场问答、指挥范围、雇佣兵等熟悉的要素悉数保留，此外还有分支路线和多结局的设定。建议感兴趣的玩家先把对人设的不满抛在一边，好好感受游戏本身再做定论。

在Level-5和任天堂网络发布会之后，本辑制作期间又迎来了E3。不过本届E3关于掌机方面的消息并不多，PSV上只有《最终幻想世界》和《黄道十二宫 欧卡农冒险》，3DS上《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》倒是引起了不少关注，另外《纸片马里奥MIX》和《银河战士Prime 联邦精英》也是值得期待的原创作品。《生化危机 启示录2》中文版登陆PSV平台，为中文化游戏再添一员猛将，推荐没有玩过家用机版的玩家尝试一下。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年7月					
9日	太鼓之达人 V版	太鼓の达人 Vバ—ジョン	BNE	MUG	6145日元
23日	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344日元
24日	绝对绝望少女 枪弹辩驳 AnotherEpisode（中日文合版）	绝对绝望少女 枪弹辩驳 AnotherEpisode（中日文合版）	Spike Chunsoft	A・AVG	售价未定
30日	光之巨人	レイギガント	BNE	RPG	6663日元
30日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返リマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	A・RPG	4059日元
30日	大战略 超越 Ⅱ	大战略エクシ—ド2	Systemsoft Alpha	SLG	7020日元
30日	IA/VT 七彩斑斓	IA/VT COLORFUL	Marvelous	MUG	5184日元
2015年8月					
6日	光辉圣约 无尽	ルミナスア—ク インフィニティ	Marvelous	S・RPG	7344日元
18日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印	Dungeon Travelers 2: The Royal Library & the Monster Seal	Atlus	RPG	39.99美元
20日	生化危机 启示录2（中文版）	恶灵古堡 启示2	Capcom	A・AVG	售价未定
27日	舰队收藏 改	舰これ改	角川Games	SLG	6264日元
27日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
2015年9月					
3日	战国无双4 帝国	战国无双4 Empires	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
17日	天才麻将少女 全国篇	咲–Saki–全国编	加贺Create	TAB	7539日元
24日	传颂之物 虚假的面具	うたわれるもの 伪りの仮面	Aquaplus	S・RPG	7344日元
25日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィ—のアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
30日	东京迷城国度	东京ザナドゥ	Falcom	A・RPG	售价未定
2015年10月					
8日	死在迷宫的地下	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	RPG	7344日元
22日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	RPG	售价未定
29日	噬神者 复活	GOD EATER RESURRECTION	BNE	ACT	5626日元
2015年11月					
19日	命运石之门0	STEINS;GATE 0	5pb.	AVG	7344日元
19日	临时女友 与你共度的暑假	ガ—ルフレンド（仮）きみと过ごす夏休み	BNE	AVG	7171日元
2015年冬					
未定	奇迹女孩祭（暂名）	ミラクルガ—ルズフェスティバル（仮）	SEGA Games	MUG	售价未定
2015年内					
未定	女武神驱动 比丘尼	VALKYRIE DRIVE –BHIKKHUNI–	Marvelous	ACT	售价未定
未定	激次元组合 布兰+海王星VS丧尸军团	激次元タッグゲイム ブラン+ネプテュ—ヌVSゾンビ军団	Compile Heart	ACT	售价未定
未定	黄道十二宫 欧卡农冒险	Zodiac Orcanon Odyssey	Kobojo	RPG	售价未定
未定	限界凸起 萌录水晶	限界凸起 モエロクリスタル	Compile Heart	RPG	7344日元
2016年内					
未定	最终幻想世界	WORLD OF FINAL FANTASY	Square Enix	类型未定	售价未定
发售日未定					
未定	超次元大战 海王星VS世嘉硬件女孩 梦之合体SP（暂名）	超次元大战 ネプテュ—ヌVSセガハ—ドガ—ルズ 梦の合体スペシャル（仮）	Compile Heart	类型未定	售价未定
未定	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ	ドラゴンクエストヒ—ロ—ズⅡ（仮）	Square Enix	A・RPG	售价未定




万亿魔坏神

7.23 ◆Compile Heart◆RPG◆7344日元 PSV 期待度 B



本作以“万亿”作为量词，让玩家面对一个HP高达一兆的万亿魔坏神。玩家可以在万亿魔坏神进入休眠状态的时间里培育6名女性魔王，并与她们一同对抗万亿魔坏神。而在与万亿魔坏神战斗的过程中，还可能出现同伴全员死亡的情况，可谓紧张感满点。




光之巨人

6.25 ◆BNE◆RPG◆6663日元 PSV 期待度 B



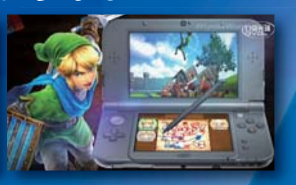
从三名主角各自的视角来演绎剧情的迷宫RPG。战斗行动需要考虑AP点数的分配，否则会因为AP点数不足而无法行动。技能树上三种不同风格的升级路线更方便角色的养成。除此之外还有对能力有影响的体重系统和具有双刃剑效果的强制寄生系统，非常考验玩家的战略能力。

DVD光盘 内容导视

E3 2015任天堂发布会









游戏展望台

- 三国志2
- 信长之野望2
- 跨界计划2 勇敢新世界
- 无夜之国
- 激次元组合 布兰+ 海王星VS丧尸军团
- 万亿魔坏神
- 生化危机 启示录2
- 噬神者 复活



梦幻模拟战 转生



妖怪手表 破坏者 赤猫团·白犬队



神圣王国

新作特搜队

- 热血时代剧



星之光辉



英雄传说 空之轨迹FC 进化版

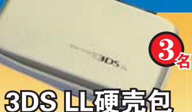


不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 幸运之塔与命运骰子

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在本次《星之光辉》最后演示的BOSS战中，魔女和主人公使用完合奏后，魔女的等级提升到了多少？

A.40　B.41　C.42



3名

3DS LL硬壳包





口袋玩家 VOL.91

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、周边、小说……

游戏看台

跳舞吗？口袋妖怪乐队

基于 iOS/Android 的完全免费《口袋妖怪》音乐游戏。

对战乐园

口袋妖怪全国大师赛夏季赛·队伍解析篇

本辑带来通关选手们的队伍解析。

研究所

口袋妖怪详尽分析——神兽完结篇

神兽分的完结篇，带来雪拉比、吉拉齐、比克提尼和凯路迪欧。



电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持 PC、iPad、iPhone、Android、vBooks 等终端阅读。

光盘收录

移动版《口袋抓取方块》预告片 +《跳舞吗？口袋妖怪乐队》预告片 + 宠物小精灵 AG+ 华盛顿音乐会（卡洛斯）

精美赠品

3D 龙纸模

7 月 12 日全国上市！



ucg.cn

网购书刊快递费仅 2 元！

满 28 元快递包邮！

《掌机王 SP》电子版价廉物美、方便快捷

支持安卓、苹果、PC 等各流行平台

购买请访问官网导航页：ucg.cn

内含各类网购链接和刊物及电子版上市通知

PSV 典藏特辑

大 20 开 160 页 + 影像 DVD 光盘

PlayStation Vita 主机、游戏、销量资料大汇编！



已上市 报刊亭及网点均有销售

PSV 的全球销量在今年 3 月突破 1 千万，“掌机王小组”特别制作了《PSV 典藏特辑》为这台掌机做一个阶段性总结。本书集结了 PSV 主机和游戏软件的全方位资料，并提供以往制作过的游戏特快、攻略相关索引，方便读者们查阅。主要内容包括——

·主机鉴赏·

PSV 日版主机博物馆，各种套装、限定版一网打尽

·游戏图鉴·

收录 PSV 发售至今 372 款零售版游戏详尽资料

·下载精选·

精选 PSN 日服、美服 108 款下载佳作倾情推荐

·业界特稿·

PSV 软件日本销量 Top30 点评，细数在日本受到热捧的游戏

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：19.8 元